



Le Magazine Officiel Xbox

IMAGES EXCLUSIVES



- Project Gotham Racing 3
- Dead or Alive 4

Zoom sur les titres qui vont enflammer la fin d'année !

- Far Cry Instincts
- PES 5
- Fifa 2006
- Fable : the Lost Chapters
- True Crime 2
- Kingdom Under Fire : Heroes
- Just Cause
- Dreamfall
- Psychonauts

En test

- MotoGP URT 3
- Hulk : Ultimate Destruction
- Ghost Recon 2 : Summit Strike
- Les 4 Fantastiques

www.xboxmag.fr

Dossier exclusif !

BATTLEFIELD 2

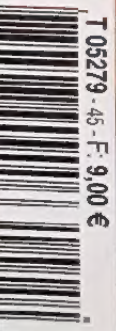
MODERN COMBAT

Le plus grand champ de bataille jamais vu sur Xbox !



**OFFICIEL
JOUABLE
EXCLUSIF**

Future
MEDIA WITH PASSION



T 05279 - 45 - F 9,00 €

« DAVID CAGE
REINVENTE ENCORE
MÊME DU JEU D'AVENTURE
POUR LE HIBERN VERTS DES
BOHÉMIENS INEXPLORES »
play 2005
MAY 2005

ATARI

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
N° 45 du 12 août 2005

Édité par Future France SAS au capital de 3 995 978 €
RCS de Nanterre 8188 300 407
Siège social :
10100, rue Jean-Jacques - 92200 Levallois-Perret
Tél : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39
Présidente directrice générale : Ségolène Zaimi
Directrice générale finance et administration : Jane Wiley
Principal actionnaire : Future Holding Limited 2002
Directrice de la publication : Ségolène Zaimi
Directrice des ressources humaines : Richard Karasoun
Directrice marketing et commercial : Ségolène Zaimi
Directeur de magazine : Vincent Alexandre
Prix au numéro : 9 €
Dépôt légal : à parution

Abonnements
18-24, quai de la Marine - 75164 Paris Cedex 19
Tél : 01 44 84 05 50 - Fax : 01 42 00 56 52 - e-mail : xboxmag@future.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 93,00 € - Etranger TM : 01 44 84 05 50

Rédaction
www.xboxmag.fr
Directeur éditorial : Cyril Bénéci
Rédacteur en chef : Cyril Bénéci
Chef de rubrique Tests : Frédéric Brunet
Chef de rubrique Actus : Stéphane Bakasandrambe
1^{er} Secrétaire de rédaction : Katia Mathis
1^{er} Rédacteur graphiste : Yann Peyron
Directeur artistique groupe : Nicolas Cury
Chef de studio : Vincent Mayrier
Ont collaboré à ce numéro : Hervé Rachel, Fabrice Colin,
Arnaud Cuirot, Cédric Devignon, Arnaud Frey, Thomas Huguet,
Jean-François Marotti, Baptiste Marney, Samuel Pelmar.

Publicité
Tél : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial et publicité : Jérôme Adam
jerome.adam@futurenet.fr
Directeur commercial publicité pile jeu : Vincent Saulnier
vincent.saulnier@futurenet.fr
Directrice de la publicité : Solenne Collet (solenne.collet@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Chef de publicité : Benoît Mazeron (benoit.mazeron@futurenet.fr)
Responsable trafic : Marjory Edouard (marjory.edouard@futurenet.fr)
Assistante trafic : Régine Nguyen (regine.nguyen@futurenet.fr)
Directeur de la publicité hors capital : Yann Aubry de Montdidier
yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr

Fabrication
Directeur de fabrication : Jacqueline Galante
Chargée de fabrication : Alexandra Millet
alexandra.millet@futurenet.fr

Diffusion et vente d'anciens numéros
Directrice de la diffusion : Florence Lissier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Quibecor World SA, single social, Tony
Imprimé en France - Printed in France

ISSN : 9538-1110
Copyright Future France 2005. Tous droits de reproductions réservés.
Le Magazine Officiel XBOX est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans le Magazine Officiel XBOX est interdite sans accord écrit de la société Future France. Tout accord particulier, photos et dessins adressés au Magazine Officiel XBOX, publiés ou non, ne sont ni remis ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro contient pour la plupart des exemplaires un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément.

« Xbox and the Xbox logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The Official Xbox Magazine is published under license from Microsoft. The Official Xbox Magazine is an independent publication not affiliated with Microsoft Corporation. »



Future France est une filiale de Future plc, Future publie des magazines spécialisés pour des personnes qui partagent une même passion. Notre objectif est de la satisfaire en offrant des magazines offrant une information de qualité et des conseils pour gagner des coups de cœur, mais aussi un réel plaisir de lecture. Nous publions aujourd'hui plus de 100 magazines en France, Grande Bretagne, États-Unis et Italie. Il y a aussi plus de 100 éditions internationales publiées dans 30 autres pays à travers le monde.

Future plc est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FUTR)
Non-executive Chairman : Roger Parry
Chief Executive : Greg Ingham
Group Finance Director : John Bowman
Tel : +44 (0)20 440244
www.futureplc.com
Bath London Milan New York
Paris San Diego San Francisco



Connexion

Une dernière pour la route

« A l'heure, encore une petite », « Quoi, 3h du mat', c'est pas si tard ! ». « Pas question d'aller se coucher sur une défaite, on remet ça ». Voilà le genre d'erreur à ne pas commettre si vous voulez être efficace le lendemain à l'école ou au travail. Mais pas toujours facile de décrocher. Avec un titre comme *Battlefield 2* : *Modern Combat* et des alliés ou des ennemis aux quatre coins du monde prêts à en découdre à n'importe quelle heure du jour et de la nuit, il a souvent fallu se faire violence ces derniers temps pour poser les armes et aller dormir. Le pire c'est que pour l'instant, la demo *Xbox Live* à disposition ne contient qu'une seule carte sur les treize prévues. Mais avec des joueurs humains, les situations se renouvellent sans cesse et la marge de progression pousse à continuer pour s'améliorer. À chaque partie, on découvre une nouvelle utilisation de son équipement, on dompte un peu plus les différents véhicules à disposition, on découvre un meilleur point de snipe et surtout, on se dit qu'on va faire encore mieux à la prochaine partie. Ce qui n'est pas toujours vrai, la fatigue et l'heure avancée aidant... Après *Doom*, *Wolfenstein* et bientôt *Far Cry* et *Half-Life*, c'est encore un des grands classiques qui s'exporte brillamment sur une Xbox qui, plus que jamais, se fait championne du jeu de tir à la première personne. La 360 s'apprête à prendre le relais dès la fin d'année avec tout simplement *Quake IV* et *Call of Duty 2*. Puisqu'on parlait de références... Pour essayer de compenser la relative faiblesse du contenu du DVD de ce numéro, nous lui avons exceptionnellement ajouté un DVD un peu plus ancien. Désolé pour les lecteurs réguliers qui n'y trouveront sûrement pas grand intérêt (quoique, un bolier DVD et un finishe, ça peut toujours servir...). Nous espérons en revanche que les lecteurs plus occasionnels et les récents acquéreurs de Xbox y verront l'opportunité de découvrir certains titres de qualité.



Officiel

Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

Jouable

La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

Exclusif

La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.

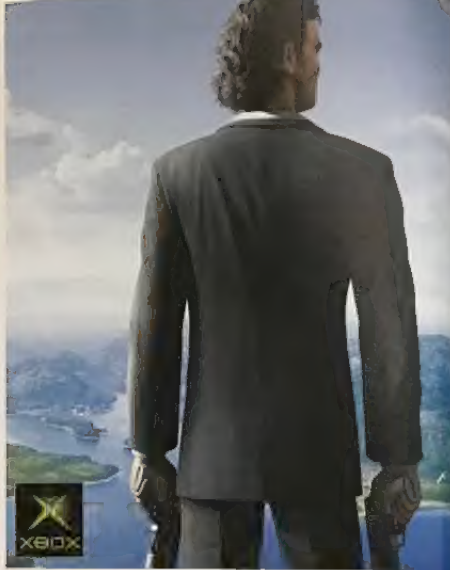
Rédacteur en Chef
Magazine Officiel Xbox

Cyril Bénéci

Expatrié : Un petit coucou à Shann, responsable du site xbox-mag.net qui abrite notre forum et nouvellement Londonien. Avec tout ce qui se passe de nos jours, pense à sortir couvert man gars...



BATTLEFIELD 2 : MODERN COMBAT Xfiles P38
Parés pour la guerre totale ?



JUST CAUSE Xfiles P48
Un jeu de Suédois qui rêve d'îles et de climat paradisiaque.



MOTOGP URT 3 Xpertise P68
Cette fois, les pilotes font aussi du grabuge en ville.



PROJECT GOTHAM RACING 3 Xclusif P8
Le chemin du succès est déjà tout tracé.



DEAD OR ALIVE 4 Xclusif P12
Des mandales qui font 360 fois plus mal.

Sommaire Le Magazine Officiel Xbox 45



DARKWATCH Xclusif P14
Les zombies ont même envahi le Far West.



FIFA 2006 / PES 5 Xpress P24
La tension monte dans les vestiaires.



FAR CRY INSTINCTS Xpress P18
Une mutation qui s'annonce complètement réussie.

Play:More

SOMMAIRE

Xclusif

Premières infos et images inédites des hits de demain.
Dead or Alive 4 12
Project Gotham Racing 3 8

Xpress

Actus, previews et interviews sur tous les titres en développement.
187 : Ride or Die 32
Breakdown 32
CellFactor 21
Commandos : Strike Force 30
Conflict : Global Terror 14
Darkwatch 16
Dynasty Warriors 5 21
Fable : The Lost Chapters 18
Far Cry Instincts 24
FIFA 2006 32
L'Étrange Noël de Mr Jack 20
Marck Ecco's Getting Up 28
Ninja Gaiden Black 22
Panzer Elite Action 24
Pro Evolution Soccer 5 30
Rainbow Six : Lockdown 28
Shattered Union 22
SSX on Tour 28
The Warriors 20
Total Overdose 26
True Crime 2 22
Winback 2

VIDÉOS XBOX 360

> Dead Rising
> Dead or Alive 4
> Prey
> NBA 2K6
> NHL 2K6

VIDÉOS XBOX

> City of the Dead
> Heroes of the Pacific
> Gauntlet : Seven Sorrows
> L.A. Rush
> The Chronicles of Narnia
> Crash Tag Team Racing
> Far Cry Instincts
> Hulk : Ultimate Destruction
> Midway Arcade Treasures 3
> The Suffering 2



Xfiles

Des dossiers détaillés sur un jeu, un genre ou un thème particulier.
Battlefield 2 : Modern Combat 38
Dreamfall 34
Just Cause 48
Kingdom under Fire : Heroes 44
Psychonauts 58

Xpertise

Les bons conseils du MOX pour dépenser au mieux ses euros.
Ghost Recon 2 : Summit Strike 76
Hulk : Ultimate Destruction 78
Les 4 Fantastiques 74
MotoGP URT 3 68

SéleXion

Pour que les jeux de course sur Xbox n'aient plus de secret pour vous.

ProjeXion Privée

Les bons DVD à mater entre deux parties.

Play:More

Pour optimiser encore un peu mieux les heures passées avec votre Xbox.
Compétition 94
Conker (Rayons X) 96
Sur le DVD 88
Xpinez-vous 92

Merci pour vos réponses : Comme d'habitude, ça se passe par mail abomax@futurenet.fr ou par courrier à Future France, Mag Xbox, 101-109 rue J. Jaurès 92300 Levallois.



Pour les mordus d'action/aventure



Un GTA like survolté

TOTAL OVERDOSE

Disponible le
16 septembre

FAHRENHEIT

Par les créateurs de Nomad Soul



La Mégacarte

5% de remise* différée sur les jeux et accessoires.

*Remise différée sur les jeux de la collection de 10 €. Remise non applicable sur les consoles.

Plus de 200 Micromania en France

PARIS

- Paris / Avenue des Halles / 01 35 34 00 30
- Paris / Centre Ségur / 01 48 33 55 15
- Paris / Montmartre / 01 48 33 55 15
- Paris / Champs Elysées / 01 48 33 55 15
- Paris / Saint-Denis / 01 48 33 55 15
- Paris / République / 01 48 33 55 15
- Paris / Bastille / 01 48 33 55 15
- Paris / Saint-Martin / 01 48 33 55 15
- Paris / Canal / 01 48 33 55 15
- Paris / Marais / 01 48 33 55 15

REGION PARISIENNE

- Paris 2 / 01 48 33 55 15
- Paris 3 / 01 48 33 55 15
- Paris 4 / 01 48 33 55 15
- Paris 5 / 01 48 33 55 15
- Paris 6 / 01 48 33 55 15
- Paris 7 / 01 48 33 55 15
- Paris 8 / 01 48 33 55 15
- Paris 9 / 01 48 33 55 15
- Paris 10 / 01 48 33 55 15
- Paris 11 / 01 48 33 55 15

PROVINCE

- Bordeaux / 01 48 33 55 15
- Lyon / 01 48 33 55 15
- Marseille / 01 48 33 55 15
- Nantes / 01 48 33 55 15
- Nice / 01 48 33 55 15
- Paris / 01 48 33 55 15
- Reims / 01 48 33 55 15
- Toulouse / 01 48 33 55 15
- Strasbourg / 01 48 33 55 15
- Montpellier / 01 48 33 55 15

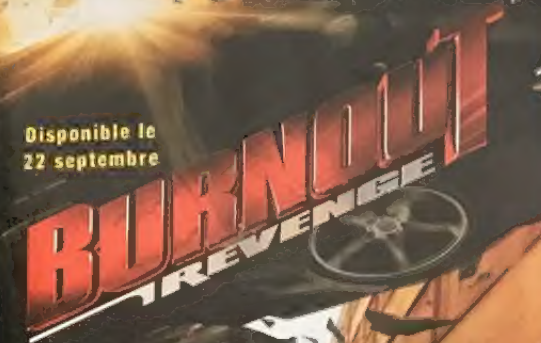
- Châtenay / 01 48 33 55 15
- Clamart / 01 48 33 55 15
- Coligny / 01 48 33 55 15
- Courcouronnes / 01 48 33 55 15
- Evry / 01 48 33 55 15
- Fontenay-sous-Forest / 01 48 33 55 15
- Gennevilliers / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Grande-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Petite-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15

- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15

- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15
- Grainville-la-Vieille / 01 48 33 55 15

Pour les fans de courses !

Disponible le
22 septembre



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Les nouveaux Micromania

- 25 MICROMANIA BESANCON VALENTIN**
C. Ccial Carrefour
25000 BESANCON
Tél. 03 81 50 47 49
- 84 MICROMANIA ORANGE**
C. Ccial Carrefour - 84100 ORANGE
Tél. 04 90 60 10 28
- 33 MICROMANIA MERIADECK**
C. Ccial Auchan Bordeaux-Mériadeck
33002 BORDEAUX
Tél. 05 57 81 84 89
- 38 MICROMANIA GRENOBLE**
C. Ccial Grand Place
38100 GRENOBLE
Tél. 04 38 70 02 04
- 62 MICROMANIA BERCK**
C. Ccial La Verte Vigogne
62600 BERCK - Tél. 03 21 89 87 88
- 13 MICROMANIA PLAN DE CAMPAGNE**
C. Ccial Géant Barnéoud
13170 LES PENNES MIRABEAU
Tél. 04 42 46 65 72
- 34 MICROMANIA BEZIERS 2**
C. Ccial Béziers 2
34500 BEZIERS
Tél. 04 67 21 22 00
- 76 MICROMANIA MONT-ST-AGNAN**
C. Ccial Carrefour
76130 MONT-ST-AGNAN
Tél. 02 35 59 23 09
- 83 MICROMANIA CENTRE AZUR HYERES**
C. Ccial Géant St-Jean
83400 HYERES - Tél. 04 94 01 00 08
- 29 MICROMANIA BREST IROISE**
C. Ccial Iroise - 29200 BREST
Tél. 02 98 49 05 06
- 54 MICROMANIA HOUEMONT**
C. Ccial Cora - 54180 HOUEMONT
Tél. 03 83 54 05 45
- 53 MICROMANIA LAVAL**
C. Ccial Carrefour - 53000 LAVAL
Tél. 02 43 91 01 03
- 30 MICROMANIA NIMES SUD**
C. Ccial Nîmes Sud - 30000 NÎMES
Tél. 04 66 28 80 29
- 80 MICROMANIA ABBEVILLE**
C. Ccial Géant - 80100 ABBEVILLE
Tél. 03 22 20 03 05
- 92 MICROMANIA GENNEVILLIERS**
C. Ccial Carrefour - 92230 GENNEVILLIERS
Tél. 01 41 21 80 15
- 34 MICROMANIA LATTES**
C. Ccial Carrefour Grand Sud
34970 LATTES - Tél. 04 67 81 42 33
- 35 MICROMANIA RENNES CESSON**
C. Ccial Carrefour Cesson
35510 CESSON SÉVIGNÉ
Tél. 02 23 45 07 07
- 34 MICROMANIA TRIFONTAINE**
C. Ccial Trifontaine
34980 ST-CLEMENT-LA-RIVIERE
NOUVEAU

Réservez vos jeux !
• dans votre Micromania • sur micromania.fr

Recyclez vos jeux !
Micromania reprend vos anciens jeux sur console*. *Voir conditions à la caisse.

Retrouvez les adresses complètes
de tous les Micromania sur **micromania.fr**



Écoutez LE MEILLEUR DES HITS
du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h

Xclusif

Nouvelles images, nouvelles infos, nouveaux jeux. La nouveauté trône comme nulle part ailleurs !

Project Gotham Racing 3

La vie démarre à 270 km/h... Le plus dur est de ronger son frein jusqu'à la naissance !



Texte : Fab

Dev : Bizarre Creations	Ed : Microsoft
Genre : Course	Live : Indisponible
Plate-formes : Endet	Sortie : Automne 2003
Site : http://projectgothamracing.com	

Il y a des jeux de courses qui n'ont pas besoin d'en faire pour taper dans l'œil. Quelques photos insignifiantes, un bruit de phare, des devinettes, et l'arrivée de la nouvelle génération de Xbox sonnaient comme le bruit d'un V8 qui se rapproche. Trop pressé pour s'accorder un

détour par l'EI, Project Gotham Racing compte bien, une nouvelle fois, figurer en première ligne lors du lancement des festivités. La différence, c'est qu'il y a quatre ans, les pilotes espéraient un clone de Gran Turismo, et qu'aujourd'hui c'est bien du PGR qu'ils attendent. Bizarre ne l'attendait pas autrement, concentrant les efforts des quelque 60 acharnés chargés du projet sur ce qui constitue les valeurs de sa série phare : le style, le goût de la compétition et le jeu online. Comme toujours, bruit du moteur, données techniques et statistiques de chaque bolide sont scrupuleusement respectés, et il n'est pas question d'y changer quoi que ce soit à coups de pare-chocs ou de clé à point pour ceux qui préfèrent s'en tenir au casque de pilote, d'autant qu'à défaut de personnaliser sa machine, ce sont les parcours et les règles de jeu qui pourront être configurés

à volonté, pour une vie en solitaire comme pour un défi online. Si la devine locale reste le Kudos, récompensant votre style et vos dons pour tirer le meilleur de chaque véhicule, un nouveau système de progression a été instauré. Les joueurs de tout niveau pourront ainsi approcher les pilus prestigieuses vedettes du casting, sans avoir passé autant à de manches, et parader victorieusement sur Gotham TV se méritent ! Avec comme leitmotiv « la vie commence à 170 mph », PGR se passe de toute façon des éternels dans le vif du sujet. Les quelque 80 véhicules prévus ne comptent que des pointures des plus célèbres constructeurs mondiaux... Soit quand même un troupeau de plus de 35 000 chevaux pour propulser le démarrage de la 360 !

Contrôle technique : Si Bizarre n'a plus grand-chose à prouver en matière de jeux de course, PGR3 est également attendu au tournant en tant que témoin de l'évolution Xbox 360 par rapport au premier volet.

Xtra

TRACK LIST
Si pour l'instant seul New York et Tokyo ont été officiellement cités, Bizarre prévoit au final le même nombre de circuits que sur PGR2, soit autour de 70 pistes réparties sur 5 grandes villes...

EXTENSIBLE
...Mais l'aspect le plus intéressant est la présence d'un éditeur de parcours, qui vient en multiplier le nombre. Le joueur n'a qu'à dessiner son tracé du bout du stick, sélectionnant les tronçons, et peut évidemment exporter le tout sur le Xbox Live pour y affronter ses rivaux.

« ET LA VIE FUT... »
Très attaché à l'immersion et au réalisme, Bizarre avait préféré se passer de public plutôt que de disperser des pancartes de forme humanoïde autour des pistes. La puissance de la Xbox 360 leur permet désormais d'insérer un public entièrement modélisé en 3D, composé de milliers de personnages dont l'axe de clonage est réduit par un système de combinaisons.

FAIT MAISON
Au milieu de tous ces Frankenstein se trouvent d'ailleurs les avatars d'une quinzaine de membres du studio qui n'ont pas hésité à donner des leçons au nom de la diversité de l'espèce.



La vue interne permettra également d'apprécier l'emplacement du volant...



Les réactions du public dépendent de votre façon de conduire.



Il faudrait plusieurs vies de salaire pour s'offrir tout le casting du jeu.



L'éditeur de tracé s'annonce clair et simple à utiliser.



L'animation du public a fait un tour par la motion capture.

Quand le pilote a son point de vue

Avec 80 voitures, le garage de PGR3 n'est certes pas le plus rempli du genre, mais en se limitant à une sélection de Ferrari, Dodge, Aston Martin, Lamborghini, Cadillac, TVR et autres pièces de luxe, il fait dans le zéro déchet. En prime, l'intérieur de chaque monture a entièrement été modélisé en 3D (moyennant quelque 40 000 polygones), avec un niveau de détail évidemment inégalé à ce jour. Les plus avisés reconnaîtront ici le tableau de bord de la Ferrari F430, avec son volant type F1 doté du fameux « manettino ». Pilote casqué et motion-capturé inclus dans la version finale.



Firme rate : Ils s'attendaient à la question, nous à la réponse : PGR3 sera « aussi fluide que possible ». Les premiers échantillons laissent toutefois tabler sur les convoitées 60 images/seconde.

Xtra

GOTHAM TV
PGR2 ayant placé la barre assez haut, l'amélioration du service online ne pouvait passer que par un projet ambitieux... Gotham TV vient ainsi inaugurer le fameux mode Spectateur du Live 6 chaînes et un bandeau d'info continue pour guetter les événements, vous y assister ou revoir les replays...

DÉBASSE À LA TÉLÉ
Les meilleurs pilotes viennent leurs courses systématiquement retransmises, mais aucun joueur online n'est à l'abri de se voir notifié à l'écran qu'il est en direct pour son quart d'heure de gloire, d'autant qu'un tournoi d'ensemble est prévu chaque mois !



↑ Ça change des éternelles Punto, Focus et Peugeot 106 de début de partie...



↑ Pour une « entrée de gamme », le Sagaris a une accélération explosive.



↑ Les effets d'accélération sont spectaculaires, quoique pas spécialement photogéniques...



↑ Le Selen 57 et ses 550 chevaux dans toute leur gloire.

Du buzz au tour de chauffe

Après les coups d'esbroufe et la succession de titres en demi-teinte du dernier E3, certaines images de PGR3 au bord du photoréalisme ont provoqué un soulèvement d'incrédulité parmi les routards du Net. Les clics auront fait plus de bruit qu'espéré, mais il s'agissait bel et bien de captures d'écran du jeu, prises au hasard des rues modélisées de New York... Le procédé en lui-même n'a rien de nouveau, mais la Haute Définition, le mitrailage intensif des villes représentées et les effets de lumière font la différence... et manifestement illusion !



TELE2, PLUS DE DÉBIT POUR LE MÊME PRIX, VOILÀ QUI NE VOUS LAISSE PAS LE CHOIX.

ADSL
jusqu'à 20 méga⁽¹⁾

14,85 €

ADSL jusqu'à 20 méga
+ téléphone illimité⁽¹⁾
local et national

24,85 €

Prix TTC/mois. Avec présélection à la téléphonie. Débit maximal valable en zones dégroupées



L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2
• Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Durée de connexion, volume d'envoi et réception de données illimités • Pas de frais de mise en service • Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

➤ Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 52

TELE2.INTERNET

Le partage n'a eu la création artistique (loi du 21 juin 2004). Tarifs au 07/07/05.
(1) Offre disponible uniquement en zones dégroupées par TELE2. Tarif mensuel TTC valable pendant un an (au-delà majoration de 5 € TTC/mois), sous réserve de la souscription au service de téléphonie avec Présélection sans souscription ou en cas de résiliation ultérieure de la Présélection. Tarif majoré de 5,10 € TTC/mois et de l'éligibilité de la ligne au service TELE2 ADSL. Hors frais de résiliation (96 € TTC), diminué de 3 € pour chaque mois calendaire enclavé entre les dates d'activation et de résiliation et, le cas échéant, hors location du modem (2,5 € TTC/mois). Débits ATM maximum disponibles en fonction des caractéristiques de la ligne téléphonique : de 20 Mbit/s à 608 kbit/s en voie descendante et de 300 kbit/s à 160 kbit/s en voie ascendante. Pour le téléphone métropolitain, hors : numéros spéciaux, numéros d'accès à Internet et télécopie. Les appels non compris dans le forfait sont facturés selon le tarif de base TELE2 en vigueur. Services disponibles séparément : pour plus de renseignements, contacter TELE2 au 0 805 04 11 52 (appel gratuit) ou sur tele2.fr (*) Source : L'Ordinateur Individuel n°171, août 2005.

Contre la montre ! Le développement de PGR2 aura duré deux ans... C'est aussi le temps dont aura disposé Bizarre d'ici novembre, avec des véhicules trois fois plus longs à modéliser. À vos CV !



↑ Pour un peu, on se croirait presque à Kyoto.

Dead or Alive 4

La 360 montre qu'elle en a dans le ventre : la Team Ninja nous en apporte la preuve par 4 !

Texte : Amoson

Dev : Team Ninja	Ed : Tecmo
Genre : Beatem	Live : Endless
Nbr joueurs : Au moins 2	Sortie : 4 novembre 2005
Site : www.tecmo.com	

Pour en savoir plus sur le prochain Dead or Alive, nous avons bravé mille dangers, tel Ayabusa, afin de pénétrer dans l'antre de la Team Tomonobu Itagaki, génial géniteur de la série. Très occupé sur Ninja Gaiden Black (Xbox), notre homme a cependant trouvé le temps de peaufiner les derniers réglages de Dead or Alive 4. Que nous réserve cette fois-ci l'une des équipes japonaises les plus en vogue depuis le lancement de la Xbox ? De nouveaux persos, des nouvelles arènes promettant une foule d'interactions, un nouveau système d'avatars sur le Live, une prise en main améliorée (Itagaki San promet entre autres un système de contrôles beaucoup plus élaboré), et surtout un jeu plus rapide, comme en témoignent les superbes effets d'accélération sur les photos. Un titre plus vil donc, avec des aires de combat au niveau de détail indégale. Le rêve ! Il suffit de contempler différents angles

de vue du décor de Kyoto pour se retrouver transporté dans l'ancienne capitale du Japon. Le développement, entamé au mois d'août l'année dernière, a mobilisé plus de trois cents personnes, en comptant les équipes internes et externes. La Team Ninja a d'abord travaillé sur des stations de travail émulant la Xbox 360, avant de recevoir les premiers kits de développement au printemps dernier. « Nous serons dans les temps pour la sortie de la console à la fin de l'année », nous a confié le producteur. Néanmoins, aucune version jouable ne sera présentée lors du prochain Tokyo Game Show en septembre. « Notre première version jouable sera prête peu de temps avant la sortie du jeu. Nous organiserons alors un focus group avec une centaine de personnes, tous fans de DOA depuis une dizaine d'années, pour offrir les ultimes réglages », assure Itagaki San. Petit bonus pour nos amis japonais : une façade Xbox 360 DOA4, histoire de customiser d'entrée sa console aux couleurs du prochain hit de Tecmo. Quant à l'éventualité d'une telle opération hors du Japon, le mystère reste entier. Il ne nous reste plus qu'à croquer les doigts et prendre notre mal en patience avant de pouvoir lâter la bête, qui s'annonce magnifique. On n'en attendait pas moins de la Team Ninja, qui a toujours continué à repousser les limites techniques et esthétiques sur notre chère Xbox.



↑ Ce nouveau perso est déjà très populaire auprès de la gent féminine.



↑ On nous promet un épisode plus speed. Ça a l'air bien parti.

↑ **TV au pigeon :** « Un mode Custom dans DOA4 comme dans Soul Calibur III ? Hors de question ! L'avis de la peine pour Namco en regardant le trailer de l'E3. Leurs persos custom ne ressemblent à rien ! »



↑ Les screens ne sont pas flous. C'est le nouvel effet d'accélération.



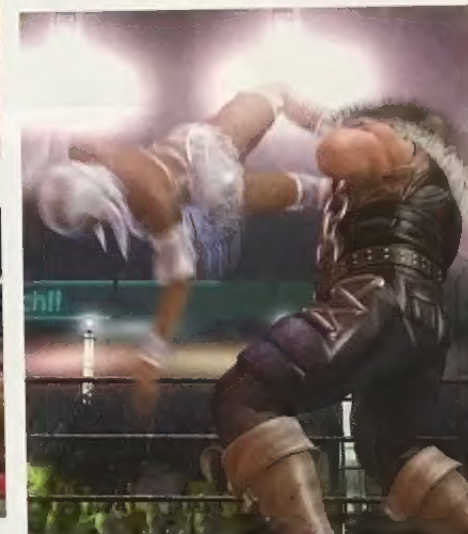
↑ L'inévitable photo qui va générer instantanément 10 000 ventes de plus. Allez savoir pourquoi...



↑ Si vous avez des bons yeux, retrouvez donc le poulet caché quelque part !



↑ Prêtez l'œil à tous les différents effets... De la folie !



↑ Et une nouvelle catcheuse pour Barreb ! Tina, prends garde à toi !

Xtra

L'ÉCUREUIL FOU
Nous avons feuilleté le dernier numéro de l'OXM en compagnie d'Itagaki San. Ce fut pour nous l'occasion d'apprendre que Call of Duty 2 l'avait particulièrement impressionné lors du dernier E3. En tombant sur l'article consacré à Conker, il nous a confié son intention d'acheter ce jeu pour sa fille âgée de huit ans, ce dont nous l'avons dissuadé en lui conseillant d'attendre une petite dizaine d'années ! On a évité de peu l'incident diplomatique entre Microsoft et LE créateur de DOA... Ouf !

DOA dans la poche ?

Tecmo semble rester fidèle à Microsoft avec pas moins de cinq titres en développement sur Xbox 360, mais nous n'avons pas pu nous empêcher de demander à Itagaki San s'il songeait à adapter sa série sur console portable. Sa réponse ne s'est pas faite attendre : « Je ne veux pas faire un jeu de baston sur une machine où rien ne se passe quand on appuie sur le boutonarrer (comprenez qui voudra...) ! Et comme Microsoft n'a pas de console portable de prévue... » Ça a le mérite d'être clair.



↑ Il va sûrement falloir encore quelques années pour avoir ce genre de décor sur une console portable...



↑ Tomonobu Itagaki, créateur de la série, nous a sélectionnés quelques clichés en exclusivité mondiale.

↑ **Piscou ?** Combien de costumes seront dispos dans DOA4 ? « Cela dépendra des joueurs ! » Voilà qui fleurit bon le costume payant sur le Live...

Fraîches, inédites et prises en mains, toutes les infos qu'il vous faut !

Darkwatch

Deux colts suffiraient-ils à repousser toutes les hordes de l'enfer ? Dans l'Ouest Hanté, peut-être !

Dir. : High Moon Studios / Ed. : Ubisoft
Genre : Action / Age : 16 joueurs max
Mode joueurs : 1 à 4 / Sortie : Septembre 2009
Site : www.darkwatch.com

L'alliance du western et du surnaturel, c'est déjà une vieille histoire. Il y a 30 ans, le cinéma spaghetti s'amusa à mixer

l'effacement des deux : preuve que l'union n'est pas forcément contre-nature. D'ailleurs, les plus joueurs d'entre vous se souviendront également du jeu de rôles papier Deadlands, le premier à allier efficacement cow-boys, zombies et sorcellerie. Darkwatch se situe dans cette tradition à mi-chemin entre le Far West et les horreurs gothiques, quelque part dans cette zone fantasmagorique où le Texas côtoie volontiers les Carpates. Et la combinaison semble plutôt bien fonctionner, essentiellement grâce à un héros capable de porter les deux genres sur ses larges épaules. Au début de l'aventure, Jericho Cross (un vrai nom de précher - ou de démon !), n'est rien de plus qu'un bandit de grand chemin, une de ces racailles qui pillent les trains comme vous dévalisez votre frigo. Sauf que cette fois, la canaille est

trahie par sa bonne étoile : en guise de wagon farci d'or, il met les pieds dans un convoi spécial du Darkwatch... Ignorant tout de cette société secrète chargée de protéger l'humanité contre la menace occulte, Jericho se fera bêtement mordre par un vampire millénaire. Le reste du jeu se divise facilement : une lutte contre le monstre pour rattraper le vilain démon dentu, alors que la virus vampirique fera son chemin dans vos veines, et que le Darkwatch n'aura de cesse de vous enrôler...
Pale Rider
Ce postulat scénaristique rigolo a pour mérite d'aligner sans complexe les décors de western et les monstres traditionnels du bestiaire fantastique. Train charnier, ville hantée, vallée de la mort, etc. Les développeurs se sont visiblement bien amusés à conjuguer tout ça, et la plupart du temps la recette semble fonctionner, du moins si l'on accepte que la sauce proposée ici soit déclinée sur le mode unique de l'action non stop. Un peu comme si Darkwatch visitait le titre de Serious Sam de l'Ouest maudit ! Ici, on massacre du mort-vivant au colt, à la Winchester ou via des armes nettement plus fantaisistes... jusqu'à ce que, à court de munitions, vous soyez obligé d'y aller à grands coups de croasse dévastateurs. À cet égard, le jeu a tout du titre simple, brut et efficace : une dizaine de types

P18 Far Cry Instincts

Son instinct guerrier l'a fait plonger pour la Xbox et pour nulle autre. On le comprend...

P20 Mark Ecko's Getting Up

Quand jet ses habits rencontre les fémuriers, les graffiti s'exposent sur la parvis.

P21 Fable : The lost Chapters

Vous avez trouvé le fantastique fable trop court ? Voilà l'occasion de repartir à l'aventure.

P22 SSX on Tour

Vous étiez peut-être le roi du snowboard, mais serez-vous aussi à l'aise sur des skis ?

P24 FIFA 2006

Une série dont la jouabilité évolue autant que les commentaires régressent...

P25 PES 5

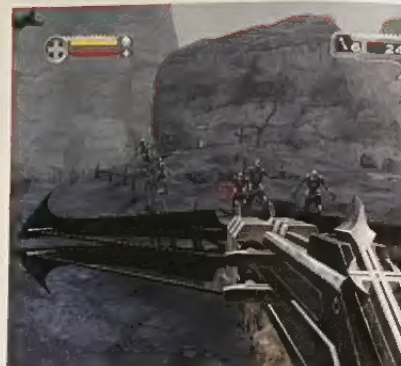
On ne change pas trop une équipe qui gagne, il paraît ? Certains semblent s'y appliquer...

P26 True Crime 2

Exit Nick Kang et ses mecs de Los Angeles. Bienvenue dans l'enfer de Manhattan.

P32 L'Étrange Noël de Mr Jack

Halloween approche à grands pas. Les petits monstres s'apprêtent à ressortir de votre placard.



↑ Le cimetière, passage obligé de tout western ou univers d'horreur.



↑ Un lance-roquettes dans un western ? Ici, tous les excès sont permis !



↑ Les ennemis sont surnaturels, mais avec un look typique du Far West.



↑ Shootez ce baril avant que le squelette ne vous l'envoie à la face !



↑ Vous serez parfois assailli par un ou plusieurs membres du Darkwatch.

d'ennemis différents - tous issus d'un bestiaire surnaturel bien connu, des tas d'éléments de décor propres à exploser sous vos tirs, et une progression bournoise à souhait. Amateurs de Myst, passez votre chemin ! Pour autant, on a pu noter quelques petites surprises bien agréables dans cette preview. Des phases de shoot à cheval, par exemple : du tir au pigeon surnaturel, rien de plus, mais dans une ambiance assez jubilatoire, où l'on esquivera les tirs adverses en faisant de joyeuses cabrioles sur sa monture. Et comme on nage ici en pleine fantaisie débridée, les développeurs ont même implémenté toute

une séquence aux commandes d'une sorte de véhicule blindé à vapeur !

Désert surprise

Bref, Darkwatch a pour l'instant tout du petit jeu efficace : la maniabilité tient du bon disciple de Halo, les animations semblent impeccables, et les graphismes possèdent dans l'ensemble une patte comics assez réussie. Le moqueur physique se tient (Havoc, forcément !) et l'on prend vraiment plaisir à faire rouler des tonneaux de TNT vers les ennemis, avant de les faire sauter d'une balle. Autre petite originalité : alors que Jericho se transforme progressivement

Les pouvoirs des damnés

Dès le premier niveau, le pauvre Jericho passe très vite du statut de hors-la-loi anonyme à celui de vampire en devenir. En compensation, il va tout de même hériter de quelques pouvoirs sympas, qui vont s'ajouter au cours de l'aventure. Seul choix de la part du joueur : celui de s'enfoncer dans le Mal ou d'y résister grâce aux forces du Bien. Les capacités acquises, elles, demeurent classiques mais bien utiles : bouclier vampirique, vision de sang, double saut, frénésie, balle d'argent... Il sera même possible de contrôler momentanément quelques ennemis, ou de les terrifier. On n'est pas loin des pouvoirs Jedi et Sith, quoi !



↑ Jericho Cross et son imper troué en font des caisses pour remettre le western au goût du jour. Et ça marche !

Xtra

INVENTAIRE
C'est la mode depuis Halo, et c'est tant mieux : dans Darkwatch, on retrouve la limitation à deux armes maximums. Sachant que tous les flingues possèdent des munitions limitées, il ne sera vraiment pas rare de finir certains niveaux à coups de croasse. Ça tombe bien, les combats au contact semblent particulièrement dévastateurs...

en vampire, il possède encore le choix de pencher du côté du bien ou du mal... C'est-à-dire de boire le sang des humains ou encore de laisser leurs âmes en paix ! Surtout quand certains humains sont des alliés à vous, agonisants... Que vous décidiez de sombrer du côté obscur ou de conserver votre humanité, et vous bénéficierez de pouvoirs différents, mais toujours spectaculaires. De la part d'un vampire, on n'en attendait pas moins ! Ajoutons pour finir que si les maps semblent plus ou moins linéaires, elles ne s'enchaîneront pas forcément selon un ordre immuable. Vous aurez ainsi régulièrement la possibilité, entre deux missions, d'emprunter tel itinéraire au lieu de tel autre. Pas de quoi fouetter un mustang, mais une bonne raison de plus d'attendre la sortie de ce Darkwatch avec plus qu'un peu de curiosité. À moins que vous ne soyez un pied-tendre terrifié par l'Ouest Hanté, bien sûr...

Homage : Quel lascar ce Pascal ! L'attaché de presse d'Ubisoft ne fait pas aucune présentation sans ses charmantes « Pascaliète » prêtes à faire tout le boulot à sa place. Au MOX, on a bien Brandon, mais bon...

Musique : Prions pour qu'Ennio Morricone n'ait jamais l'occasion d'écouter le BO de Darkwatch... Il faut bien dire que l'inspiration est évidente parfois à la note près !

ON Y A JOUÉ

↑ Cette séquence de shoot à cheval a tout du défilé hystérique !

Dynasty Warriors 5

Complots familiaux et chinoises pour joutes débridées

Dev : Omega Force	Ed : Koei
Genre : Action	Age : Non
Nbre joueurs : 1 ou 2	Sortie : Septembre 2005
Site : www.koei.com/games	

Comme nombre de simulations sportives, Dynasty Warriors fait partie de ces jeux qui reviennent inlassablement, année après année, avec toujours autant de succès et malgré des nouveautés souvent limitées. C'est d'ailleurs plus étonnant que pour le sport, les grands seigneurs chinois daignent rarement transférer leurs généraux entre eux. La surprise pourrait toutefois venir de ce cinquième opus qui, s'il ne révolutionne pas la recette, apporte quelques évolutions appréciables. Visuellement parlant,

peu de changements, mais une distance d'affichage nettement améliorée qui permet de voir arriver les bataillons adverses de plus loin. On est évidemment assez loin d'un jeu comme Kingdom Under Fire en terme de détails, cependant le progrès est sensible. Manette en main, on reste dans le martelage de bouton plus ou moins intensif, mais le système a quelque peu progressé et l'on note l'apparition de garnisons que l'on peut dévaster pour couper les renforts ennemis. Le principal changement réside toutefois dans le fait qu'il ne vous reste plus qu'un seul garde du corps. Assez malin, il vous assiste plutôt efficacement et vous permet même d'exécuter d'énormes coups spéciaux combinés. Malgré tout cela, Omega Force semble quelque peu stagner avec sa licence. On est en revanche impatient de voir ce que Koei pourra faire sur Xbox 360 !



Magazine Officiel XBOX
ON Y A JOUÉ

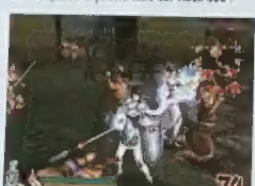
⬆ N'hésitez pas à abuser des pouvoirs en cas d'attroupement.



⬆ Aussi beaux soient-ils, vous devrez vous débarrasser de ces tigres !



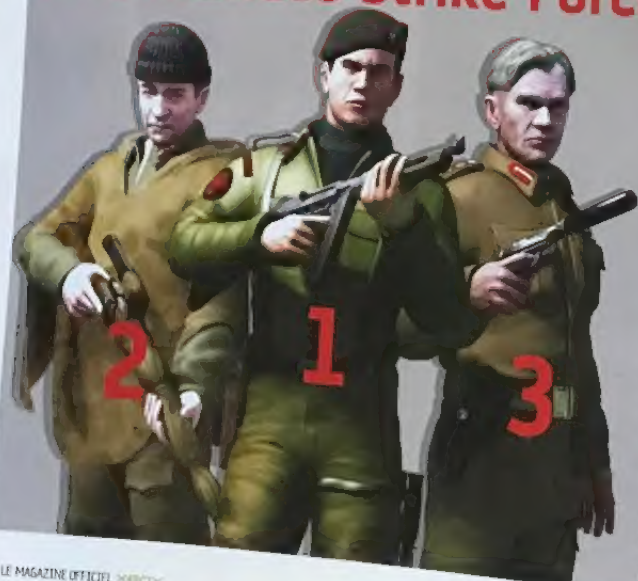
⬆ La concentration, qui remplit votre barre de Musou, vous laisse sans défense.



⬆ Selon Confucius, qui dit éclair dit grosse attaque combinée.

Seconde notes : Divorcé de Vivendi après pas mal de différents financiers, Valve se remarie avec Electronic Arts. Le géant américain distribuera la version Xbox d'Half-Life 2.

Commandos Strike Force



Dir : Pyro Studios	Ed : Eidos
Genre : Action/stratégie	Age : 16 ans et plus
Nbre joueurs : 1	Sortie : 11 novembre 2005
Site : www.commandosstrikeforce.com	

La série Commandos change de point de vue, mais reste fidèle à ses idéaux : action, réflexion et liberté. Elle en profite aussi pour faire rempiller trois bidasses aux talents éclectiques. Petite revue d'effectif...

- 1. Francis O'Brian - Capitaine**
Bâret vert. D'origine irlandaise, O'Brian ne fait pas dans la dentelle. Sa capacité à tenir deux armes en même temps est salutaire, d'autant qu'il est le seul à pouvoir manier des armes lourdes. À l'aise au corps à corps, il est aussi le seul à savoir nager.
- 2. William Hawkins - Lieutenant**
Sniper. Hawkins, en bon tireur d'élite, informe son équipe des dangers à venir. Il a des nerfs d'acier. « Parkinson ? Connais pas ! » En retenant sa respiration, il atteint un niveau de précision extrême et voit le monde au ralenti. Même s'il lance des couteaux, il est faible en close combat.
- 3. Jurgon Braun - Lieutenant colonel**
Espion. Rasse maître dans l'art de la discrétion, Braun est l'espion parfait. Aussi discret que mortel, il utilise toutes sortes de déguisements pour infiltrer les rangs ennemis. Avec son pistolet à silencieux et sa corde de piano, il n'est pas lourdement armé, mais dispose du nécessaire pour un nettoyage en douceur.

Cosplay-like ? Dans Dynasty Warriors 5, ont les alliés aussi nombreux que stupides. Vous ne pourrez choisir qu'un seul bodyguard, censé être plus intelligent et autonome. Censé seulement...

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)

0900 702 11



LA PLUS



61500

écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

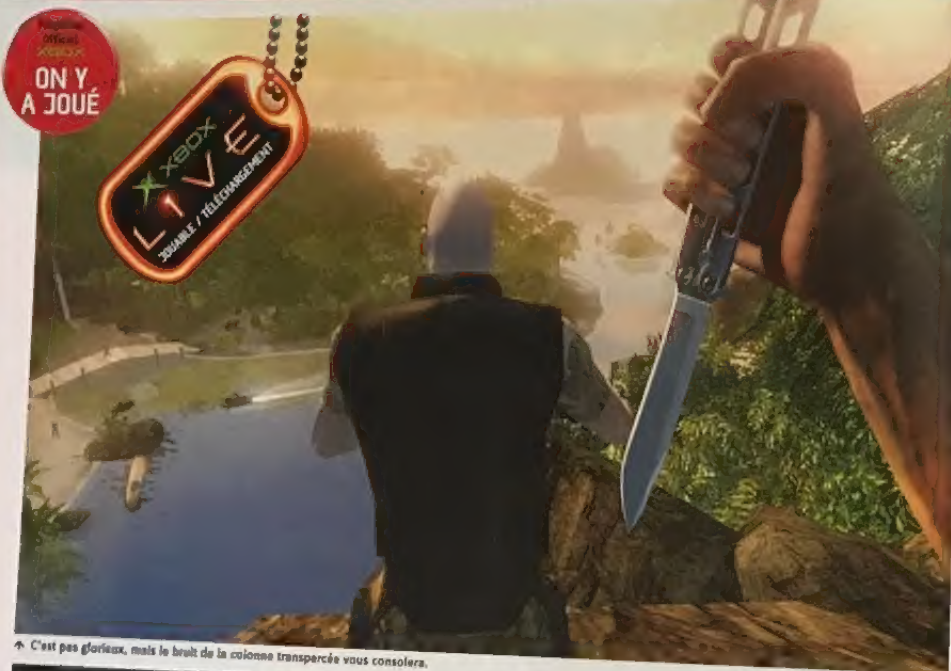
tout pour
vous débarrasser

3615 ASTU 3615 SOLU

NUDGE Interactive 08 926 88 926 0,34 €/mn
0892 0,34 €/mn
0900 0,45 €/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

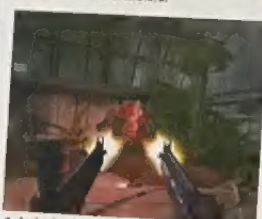
(tous supports confondus : magazines, CD, Internet, Minitel...)



↑ C'est pas glorieux, mais le bruit de la colonne transpercée vous consolera.



↑ Les jumelles offrent plusieurs niveaux de zoom.



↑ Jack n'a plus qu'à espérer ne jamais ressembler à ça !



↑ Le jeu se déroule à 70 % en environnement extérieur.



↑ Les cartes Multijoueur s'annoncent bien remplies.

Far Cry Instincts

Chassez le naturel, il revient au galop à vos trousses !

Dev : Ubisoft	Ed : Ubisoft
Genre : Action-aventure	Live : 16 joueurs max
Nb de joueurs : 1 à 4	Sortie : 29 septembre 2006
Site : www.farcrygame.com	

Plus que quelques semaines, et Jack Carver sera enfin relâché dans le naturel. Mais il tourne déjà comme un lion en cage, tendu et majestueux. Depuis le temps qu'on le traque, un dernier passage chez Ubi s'imposait pour pouvoir lâcher en lui, avant de repartir avec quelques photos et le rictus confiant. La prochaine fois c'est sûr, à moins qu'elle se mette à faire des salades, on l'adopte ! Mais à travers cinq vastes niveaux

Far Cry est resté d'une propreté éclatante, et n'a jamais eu besoin de se faire trainer malgré la taille, la splendeur et la densité surprenantes du décor. Certaines herbes poussent parfois un peu soudainement lorsqu'on s'approche d'elles, mais l'effet n'a rien d'alarmant à ce niveau, d'autant que l'attention est plus volontiers concentrée sur les arbres et feuillages touffus, susceptibles de servir de planque comme de dissimuler quelque passage moins exposé. Car évidemment les choses ne démarrent pas au mieux pour le naufrage poussant : à peine dans le bain qu'il se fait déjà canarder, et doit patrouiller jusqu'à la côte pour passer en mode profil bas, tel qu'enseigné en cours de Splinter Cell. Avec ça, les mercenaires chargés de couvrir la zone n'ont pas l'air câlin, formés manifestement à la même école, en suivant

↑ Exclutif : Ça n'est pas une surprise, mais c'est désormais officiel : la Xbox sera la seule console de cette génération à accueillir Far Cry. Ubi Canada peut faire des exploits, mais pas des miracles.

Xtra

COUP DOUBLE. Si cette fois c'est le Solo qui avait la vedette, le Multi ne semble pas moins tenir ses promesses, révélant un potentiel de plus en plus palpable. Les 7 véhicules du jeu, les armes, les pouvoirs du mode Bestial et les deux types de pièges (à savoir la branche d'arbre et les mines Claymore) seront tous de la partie.

FLEXIBLE. Les modes finalement disponibles se présentent comme des variantes des classiques Deathmatch, Team Deathmatch et Capture du Drapeau, auxquelles s'ajoute le mode Predator, véritable cabale menée contre le seul joueur doté de pouvoirs bestiaux. Les 15 cartes varient en taille selon le nombre de participants, les quatre plus grandes pouvant en accueillir jusqu'à 16 en LAN ou sur le Live.

ET EXTENSIBLE. Outre le contenu téléchargeable d'ores et déjà prévu, l'éditeur de carte a de plus en plus fière allure. Riche et ergonomique, il permettra à chacun de concevoir ses propres champs de bataille, et bien sûr de les utiliser sur le Live. La MOX pourrait même s'y mettre, dès qu'on aura trouvé le bon architecte !



↑ Piquer l'avant-poste d'un sniper est assez jouissif...



↑ Qui est donc ce « John » qui vient de se faire abattre ?



↑ Il est parfois très productif d'observer le décor.



↑ Multiplier les pièges est un plaisir aussi simple qu'efficace.



↑ Plus rien ne vous échappe lorsque vous êtes en mode Feral Vision.



↑ Vous pourrez rapidement débâcher vos ennemis à leur odeur.



↑ En véhicule, vous pouvez encore utiliser votre arme.



↑ Ce mouvement inédit permet de ramper sur le dos.



↑ Lâcher la bête en combat est bon pour l'adrénaline.



↑ L'éditeur de cartes promet une longue carrière au Multi.

« En moins de trois niveaux, le touriste égaré, poussé par son instinct de survie, se pose déjà en futur roi de la jungle. »

le programme de la version PC. Si un radar, salutaire, nous fait la largesse de révéler leur position et leur état d'alerte, c'est aussi pour permettre à Jack de choisir et planifier ses approches. Muni au départ d'un simple couteau papillon, il a plutôt intérêt à jouer ses cartes les plus surnoises... Mais les événements s'enchaînent à toute vitesse, et en moins de trois niveaux, le touriste égaré, poussé par son instinct de survie, se pose déjà en futur roi de la jungle. Le comportement de ses ennemis évolue d'ailleurs en conséquence, et quand bien même l'attaque frontale paraît tout indiquée, il semble qu'il y ait toujours quelque moyen de rendre l'opération plus subtile. « Remplacer » discrètement un sniper en haut de son mirador, ramper sous une cabane et se rouler sur le dos pour dégommer ses occupants à travers le plancher, les déloger d'une grenade introduite par la fenêtre, ou encore attirer ses proies dans un piège

infâme en leur balançant quelques pierres... L'autosatisfaction est de toute façon au rendez-vous, d'autant que pour un sauvageon en devenir, Jack se laisse dompter facilement. En prime, il n'est jamais malade en véhicule, que ce soit en bateau, en jet ski, en jeep ou encore en quad. Bref, difficile de ne pas s'y attacher, même si voir le fugitif se rebiffer et montrer les crocs si promptement (dès le 4^e niveau) a de quoi surprendre les habitués du Carver coulant qui officiait sur PC. Fondre sur ses proies comme la bête sauvage qu'il devient, repérer ses ennemis terrorisés à la trace, voire à l'odeur, et les envoyer sur orbite d'un coup de grille ravageur... L'expérience s'avère aussi grisante que rafraîchissante, et en montrant de telles facultés d'adaptation à cette jungle que constitue le genre sur Xbox, Far Cry ne devrait pas avoir de soucis à se faire quant à sa survie.

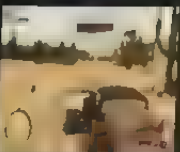
↑ **Généraliste** : La bande-son n'est pas en retrait, avec notamment des musiques d'ambiance signées Paul Hasting (Underworld, Minority Report...), et un Carver doublé par le bad boy de Blade, Stephen Dorff.

RECETEUR PRIMO

Total Overdose



→ Primo, repérer les lieux et élaborer un plan furtif.



→ Dieu sait comment il appelle sur l'accélérateur...



→ Le camion fait un excellent bélier. Plus de bémols !



→ Un peu de gymnastique pour faire le ménage.



→ Un dernier pour le route, toujours en volée...



→ Le jeu de mots ? Le jeu est bien une passe.

Marc Ecko's Getting Up

Pas de pot là-haut, les rebelles travaillent du pinceau !

Dev : The Collective | Ed : Atari
Genre : Action | Live : Non
Niveau joueurs : 1 | Sortie : Octobre 2005
Site : www.atari.com/gettingup

Bien décidé à renverser une dictature naissante, le monde de l'underground bouillonne de rage et d'idées. Trane, greffier amateur, rêve de liberté et de reconnaissance évoluant dans un monde où seul le respect importe. Il va tout mettre en œuvre pour gagner celui de ses pairs, même s'il doit risquer sa vie pour ce. Marc Ecko s'est donné une des bonnes surprises de la rentrée. Pas vraiment beau, charmé plus par ses possibilités sympas et sa maniabilité agréable. Si poser un beau tag est le but ultime de Trane, c'est surtout la façon dont il va pouvoir accéder à l'endroit donné qu'il compte. Étalade de poteaux, de corniches, sauts divers, tout est permis. Fort agile, Trane peut aussi se montrer très discret lors de séquences d'infiltration plutôt bien senties. Côté combats, une évolution du moteur de Buffy fait le spectacle. Les combats pleurent avec facilité et l'interactivité avec le décor est maximale (imagine et chapeaute par Marc Ecko, soutenu par plusieurs artistes très connus et doté d'une ambiance vraiment travaillée). Getting Up nous a agréablement surpris. On vous en reparle très vite !



→ Les defenestrations sont très faciles à effectuer.



→ Tous les chemins sont bons pour accéder à un spot.

Ne : Un temps, on a parlé d'une sortie retardée pour la 360 au Japon. Microsoft a vite démenti en confirmant la sortie mondiale.

Total Overdose

Faites-vous une dernière injection avant le trip final !



→ Les villes sont assez petites, mais bien modélisées.



→ On peut débloquer divers défis, dont des courses.

Dev : Deadline Games | Ed : SCI
Genre : Action | Live : Non
Niveau joueurs : 1 | Sortie : Septembre 2005
Site : www.totaloverdose.com

À quelques semaines seulement de sa sortie, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous en dire plus sur le jeu prometteur Total Overdose. 100 % action, le jeu intègre une gestion des points habituellement réservée aux jeux de glisse à la Tony Hawk. Au premier ennemi tué, un chronomètre se déclenche et c'est alors à vous d'œuvrer pour que le combo soit le plus énorme possible en enchaînant les actions de grande classe. Des secondes supplémentaires vous sont octroyées à chaque nouveauté de la victime. En vous débrouillant bien, il est même possible de ne faire qu'un gigantesque combo par niveau ! Et vu la panoplie de mouvements dont dispose Ram, les possibilités paraissent presque infinies. Le pistolet pronge dans tous les sens avec la gâchette gauche et l'ingule tout ce qui bouge avec la droite. Sauter parallèlement ou face à un mur déclenche des figures de hantes et le ralenti automatique lorsque l'ennemi est proche permet d'aligner les headshots et les points. Très plaisant à jouer relativement, poli et bourré d'items amusants, Total Overdose évolue de plus dans un Mexique super cliché rarement abordé jusqu'ici. Tous les ingrédients pour faire un bon hit en somme !

Art 2 rue Les tags de Marc Ecko s'y font avec le style droit. Attention à la rapidité de vos mouvements. Gare aux pales ! Vous pouvez aussi dessiner au marqueur et faire des duels sur une façade entière.

Fable : The Lost Chapters

Pas si perfide que ça, Albion nous révèle enfin ses secrets

Dev : Lionhead | Ed : Microsoft
Genre : Action/RPG | Live : Non
Niveau joueurs : 1 | Sortie : 31 décembre 2007
Site : www.fable.lionhead.com

On l'espérait en douce, sans réelle certitude, et après avoir jalousement attendu de la version PC, le doute se faisait frustrant ! En guise d'édition Classics, c'est bel et bien la version Director's Cut de Fable qui investira les rayons de l'automne et ce pour le même demi-tarif. Si l'histoire et la géo d'Albion ne subissent pas de bouleversements, les fameux chapitres retrouvés en entrent en combat et les trous avec pas mal d'humour et beaucoup d'action. De nouveaux monstres, dont le légendaire dragon maintes fois réclamé, font leur apparition mais aussi de nouvelles zones parfois des plus insolites. De fait, la durée de vie se trouve rallongée d'une quinzaine de quêtes, tandis que plusieurs missions quelque peu tétragrahiques sur la précédente version s'avèrent désormais mieux amenées. Au final, le scénario principal paraît mieux suivi, mais c'est malgré tout, plus que jamais, ce qui se passe en périphérie qui fait le charme du titre de Lionhead. Si les nouveaux sorts et la plupart des armes et couvre-chefs ajoutés ont une utilité pratique durant l'aventure, les nombreux autres bonus brillent avant tout par leur aspect futile et délectable. Flamenco, kazatchok, provocations à la Bart Simpson et autres expressions attendues donnent à l'événement une allure festive assez inévitée, même pour ceux qui ont déjà mis le nez à Albion.



→ De nouvelles créatures entrent en scène vers la fin du jeu.



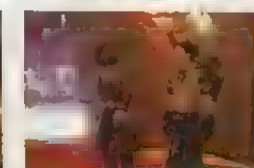
→ Devastatrice, la Fureur Divine a aussi sa version « côté obscur ».



→ Infiltrer un bordel pour en devenir propriétaire... ou employé(e) !



→ Les nouvelles expressions ont le sens de l'essentiel !



→ Les autres héros sont plus présents, notamment Eglantine.

Complète : En attendant les prochains tomes de Fable, vous trouverez un peu de lecture sur <http://fable.lionhead.com>.

CellFactor

La guerre technologique à quelques rescapés

Dev : Immersion Soft | Ed : Immersion
Genre : Shooter | Live : Indéterminé
Niveau joueurs : Indéterminé | Sortie : 31 décembre 2007
Site : www.cellfactorgame.com

Les développeurs colombiens d'Immersion croient toujours à la Reality. Il faut dire que tout le monde n'a pas les moyens de s'offrir l'Unreal Engine pour un million de dollars, et que le moteur miracle d'Artificial Studios semble avoir du répandant. Ses valeurs communes avec le XNA ont même permis à CellFactor, prévu

initialement sur PC, de venir également tenter sa chance sur Xbox 360, contre vents et tempêtes. Le titre prendra la forme d'un Doom-like d'inspiration Riddickienne, sous fond de guerre technologique latente. Après un premier fiasco, le bras armé du monde libre vous envoie infiltrer la forteresse méditerranéenne d'une corporation militaire un peu trop cachottière. L'occasion de mettre la main sur quelques armes expérimentales, de rencontrer deux autres protagonistes jouables aux spécialités diverses, et de s'injecter tout ce qui traîne histoire de devenir le soldat ultime. Reste à leur souhaiter bonne chance.



→ Des fans du Muscular chez Immersion ?

American McGee a toujours un concept déjanté sous le coude. Après Scrapland, l'heure est venue d'une critique amusée de la politique de la peur menée aux États-Unis (et ailleurs). Bad Day L.A. embarque un clochard dans un jeu d'action/aventure à la True Crime trash, dans des rues cartoonisées en pleine panique suite à une attaque bactériologique. Missions variées, humour crude et style graphique insolite devraient lui valoir une certaine attention d'ici sa sortie, fin 2005 sur Xbox.



La toile plie mais ne rompt pas

Les Finnois de BugBear ne se sont pas défoncés pour rien. Tiré par son moteur très physique, leur humour noir et son ambiance brutale, leur simulateur de cerceils roulants FlatOut a fait bonne route, et prendra à ce titre un second départ dès 2006 sur Xbox. Circuits ouverts, décors interactifs, bolides « customisables » et surtout puérils, sont encore de rigueur, et il ne reste qu'à espérer que les modes Online se montrent cette fois un peu plus généreux.



Warner se fait justice

Lâché par Midway l'an passé, la fameuse Ligue des Justiciers a un nouveau contrat sur Xbox. Il s'agit cette fois d'un action/RPG façon X-Men Legends, jouable à deux en coopération. Superman, Batman, Wonder Woman, Flash et tous les autres vont ainsi pouvoir tester la solidité du récent engagement de Warner Interactive, échaudé par le cas Enter The Matrix, à ne plus jamais laisser sortir de navel sous son logo. Nous aussi par la même occasion, mais pas avant la fin de l'année 2006.



Dure réalité : Englobé par Epic en mai dernier avant d'avoir eu le temps de se démocratiser, le Reality Engine effectue son baroud d'honneur à travers des titres comme Monster Madness et Metronome.

Winback 2 : Project Poseidon

Retour de lents voyeurs plus violents ?

[illegible]

Dans cette revanche à retardement (l'opération Winchex doit sur M64), il s'agit d'agir en dessous pour surprendre et en forme pour descendre.

Et pour ça, trois petites bêtes caricaturesseuses ont fait de leur bonne figure de mauvais casting : un blénoïde agit de pied qui suit avant, une doraille monte-af-af qui flingue à vue et enfin le musculeux bond qui vapote tout au lance-roquettes. Des forces de frappe diverties pour l'instant pas si subiles...

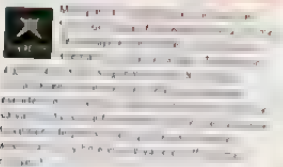


⬆ face au surmarché, les nombres rapides
sont les efficaces !

Panzer Elite Action

Les campagnes champêtres dans
du très lourd

Dev: Zeeftje	Ed: Jorntent
Genre: Action	Live: Nieuwmarkt
Wave: jumpin' 2	Start: 4e November 2005
Site: www.jorntent.com	



↑ L'infanterie comme l'aviation ne font pas que de la figuration...

SSX on Tour

L'espoir de glisse schuss
toutes les pointures !

Genre : Sport
Album : 1 sur 2
Site : www.mangartsbig-electronics.fr



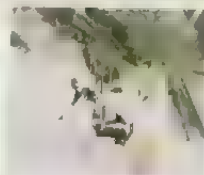
↑ En hors piste ou pas, vos exploits sont toujours très regardés.



↑ Deux bâtons longs, autant de tiges, et le plaisir est meilleur !



➔ Wash style et effet de vitesse
à la NFS, les tendances glissent...



↑ Même sans public, il faut continuer à assurer les tricks.



♣ **Tentez les tricks les plus difficiles pour amasser des points.**



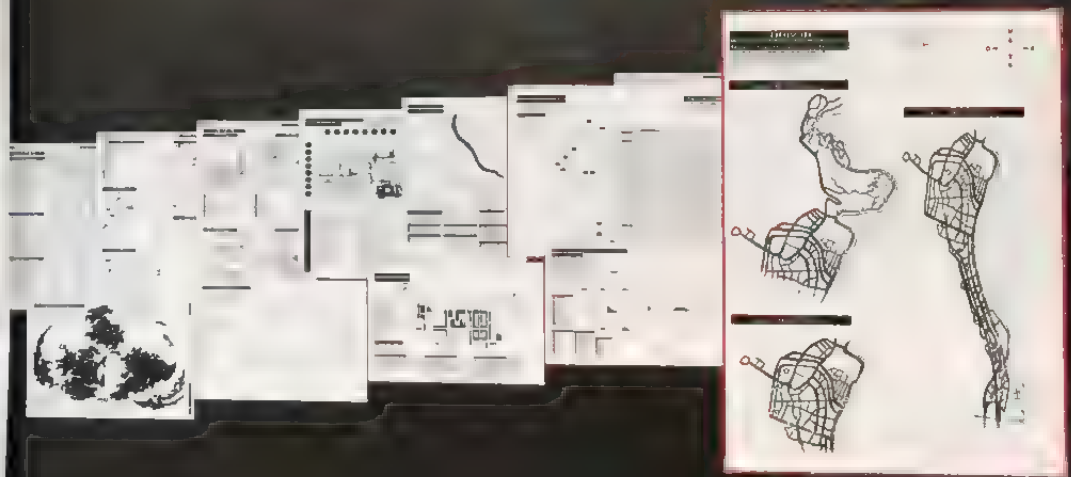
↑ La personnalisation fait aussi partie de la stratégie.

La pelle des animaux

la pelle des sens
le grand nez pour le goûter aux légers du tme
de la gravité abdominale

**+1000 SOLUTIONS
PAR FAX / COURRIER**

SCIENCE TIPS



COMMENT ÇA MARCHE?

1. Sélectionnez sur le **mini 3617 TIPS** les adresses, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.

2. Toujours sur **3617 TIPS** (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre **numéro de fax** ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.

3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide pour toute demande passée avant midi.

0892688477

Articles/solutions par TÉLÉPHONE (800-777-TEPS)

0940 70 233

0001701391

3615 TIPS

Answers/solutions per MINUTE

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles

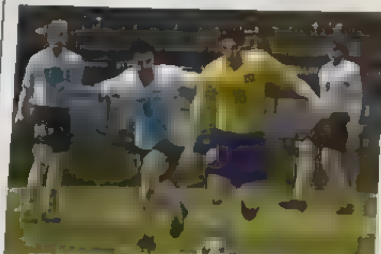
Dans les vestiaires, les deux stars se disent tout ! Paris MOX mène l'enquête.

C'est au Xbox Seasons Hotel que s'achève la présentation du futur duel entre les deux stars. Les entraîneurs se retirent pour discuter tactique avec leur équipe et un videur me fait vite comprendre qu'il est temps de partir. Je parviens néanmoins à me faufiler dans les conduits au-dessus des vestiaires...

LA RÉALISATION

La force tranquille

Bon, les g'ts gars, le beau jeu c'est bien, mais je préfère que l'on garde notre tactique de départ qui est de tout miser sur la subtilité. Pas besoin d'artifices, on aisse ça pour la concurrence, nos fans sont radevistes, va utiliser de nouveau notre formation de l'année précédente. Un d'été, vos nouveaux maillots se salissent plus vite, alors prenez-en soin, jusqu'à l'année prochaine ! À la cool, comme d'habitude.



Le moteur graphique n'a pas évolué ou alors faut y aller à la loupe. Il va falloir attendre le 360 pour une amélioration...

FIFA 06

Du charisme !

Vous commencez à le savoir, j'aime le concept italien de miser sur le charisme de l'équipe. C'est aussi notre force contre l'adversaire qui jusqu'à présent, n'a pas brillé dans ce domaine, et se contente du minimum syndiqué dans un stade Xbox qui offre pourtant une grande liberté. L'année dernière, on a déjà impressionné tous nos fans. Cette fois, on va leur en mettre plein la vue !



On trouvait le 2005 déjà très beau, le 2006 le surpasse sur tous les points. Ralentis spectaculaires garantis !

DEVANT LES BUTS

Trouver la faille

Après le départ, les deux équipes ont mis au point une tactique de défense. Les défenseurs ont été très efficaces, mais les attaquants ont réussi à trouver la faille. Les défenseurs ont été très efficaces, mais les attaquants ont réussi à trouver la faille. Les défenseurs ont été très efficaces, mais les attaquants ont réussi à trouver la faille.



Passer la défense adverse est un véritable défi, n'hésitez pas à tirer de loin.

FIFA 06

Surprendre son ennemi

L'entraîneur spécial que vous avez suivi a porté ses fruits. Cette fois, on respire le football ! on le vit ! Vos tirs sont plus précis et vous contrôlez le ballon comme des pros. Je veux des fémies ! Elles ne sont pas là pour décorer, vous allez voir, on va créer la surprise cette année. Terminez le football de bistro.



Plus rien est cadré, apprenez à jouer à l'analogique pour plus de précision.

FIFA 06

Dev. : Electronic Arts	Ed. : Electronic Arts
Genre : Sport	Ligne : 2 joueurs en local
Plate-formes : PC, PS2, Xbox	Sortie : 11 septembre 2005
Site : Aucun	



PRO EVOLUTION SOCCER 5

Dev. : Konami	Ed. : Konami
Genre : Sport	Ligne : 2 joueurs en local
Plate-formes : PS2, Xbox	Sortie : 11 septembre 2005
Site : Aucun	

SUR LE TERRAIN

De la rigueur !

Le foot, c'est un sport d'hommes ! Alors vous allez me bousculer tout ce qui bouge. Je veux de la sueur, vous allez mouiller le maillot ! N'hésitez pas à contester l'arbitrage, ces mecs-là ne connaissent rien au foot, ils ne font que distribuer des cartons.



Fin le temps où l'arbitre pouvait fermer les yeux sur certains tacles. Il va falloir jouer plus propre.

Au contact

Le foot, c'est un sport d'hommes ! Alors vous allez me bousculer tout ce qui bouge. Je veux de la sueur, vous allez mouiller le maillot ! N'hésitez pas à contester l'arbitrage, ces mecs-là ne connaissent rien au foot, ils ne font que distribuer des cartons.



Hymnes des supporters, joueurs nerveux, on a rarement vu jeu de foot plus vivant.

LES NOUVELLES POSSIBILITÉS

L'art de la subtilité

Je veux de belles passes précises et des tirs en puissance. Grâce à votre dernier entraînement, vous avez gagné en accélération et pouvez ainsi bouger beaucoup plus vite sur le terrain et vous tirez les coups francs avec plus d'aisance. On en a profité pour améliorer votre jeu dans la surface de réparation pour faire des reprises ou des têtes plus efficaces. Que dire de plus, on va les écraser ! Le nom de notre équipe est connu de par le monde, on n'a plus grand-chose à prouver.



Aucun temps mort, la vitesse d'action a vraiment été rehaussée.

FIFA 06

FIFA Evolution Soccer

Vous êtes réputés pour être d'excellents buteurs mais de mauvais tacticiens. Cette année, vous allez donc reprendre le jeu de l'adversaire. Construire, tirer avec plus de difficulté mais avec bien plus d'angles possibles, terminez les shoots télégraphiques. Je tenais à féliciter notre gardien qui arrête dorénavant 90 % des ballons, c'est ma plus grande fierté. Aussi, j'avais tenté de vous apprendre la tactique Off the Ball, mais ce n'est pas efficace, ne l'utilisez plus.



Oubliez les courses solitaires, FIFA devient une vraie simulation.

Vous l'aurez compris, nous allons assister à un duel palpitant. L'un joue la carte du « on ne change pas une équipe qui gagne » alors que le second se remet en question et copie le voisin pour tenter de rattraper son retard. Qui des deux sortira vainqueur ? Seul l'avenir nous le dira... C'était Mister B, en direct d'un vestiaire plutôt mouvementé.

Et après ? Les séries FIFA a mis que Pro Evolution Soccer son d'ores et déjà prévues sur Xbox 360.

Fat Attitude : Lors de son premier essai sur FIFA 06, Brandon a fait des siennes. L'équipe du Japon ne faisait pas partie du casting ! Frustré, il s'est défilé sur les petits-fours et a pris deux kilos.

True Crime : New York City

Le vilain poulet pousse le zèle jusqu'à la côte est

Dev : Lunafire X Ed : Actimoon
Comp : Activision X Exp : Man
Moto joueurs : 1 X Sortie : Novembre 2005
Site : www.truecrime2005.com

À défaut d'être le coup du siècle annoncé, le True Crime de 2003 aura remporté assez de succès pour garder sa licence. Trop télé et approximatif, le simulateur de flic touche à tout de Lunafire a commis bien plus de bavures que prévu sur son mandat. Une mutation s'impose, et la ville de New York, berceau de la Tolérance Zéro, apparaît comme la meilleure destination pour se relancer une carrière. C'est même au sein de la tristement célèbre Street Crime Unit que le nouveau héros, Marcus Reed, évolue, enquêtant clandestinement sur la mort de son ancien mentor et coéquipier. Commence un double jeu pour élucider l'effrice. Marcus veut infiltrer les quatre plus grands cartels du crime de Manhattan, mais il reste étendu sur ses résultats en tant que flic de rue. Si rien ne l'oblige à intervenir lorsque un crime se produit dans son secteur, soigner sa réputation peut lui ouvrir différentes portes d'un côté ou de l'autre de la loi. Mauvais flic, bon flic.



Justifié ou non, la réputation de véhicule a du bon.

Les deux peuvent finir le scénario à leur manière. Libre au joueur de respecter les procédures et la vie d'autrui, ou de se prendre pour le Punisher en multipliant les arrestations musclées, les actes de torture et les exécutions sommaires. De fait, basculer du côté obscur s'annonce même assez tentant, pour le sadisme croustillant de certaines interactions avec le décor comme pour les vastes rémunérations des « à-côtés ». Car même avec du galon, votre salaire n'est pas extensible à l'infini : un peu d'argent sale peut aider à se procurer certaines armes, apprendre de nouvelles techniques, ou encore acheter un véhicule perso, idéal pour finir sans passer pour un flic. Heureusement, les taxis de New York ne sont pas trop chers et le métro dessert tout Manhattan. En faisant preuve de discrétion, Marcus devrait même pouvoir jouer les équilibristes et cumuler, un temps durant, les avantages de chaque parti. Le QG de la police permet notamment de s'entraîner pour développer de nouvelles compétences, et de se procurer à moindre coût un équipement valable. Mais la rue a aussi beaucoup à offrir, d'autant que grâce à l'abus des pouvoirs qui vous sont confiés, presque tous les bâtiments peuvent être visités. Il suffit d'y mettre le prix et de ne pas laisser le secteur se transformer en zone sinistère par le crime. Les quartiers livrés à eux-mêmes deviennent vite dangereux, même pour un ex-cad comme Marcus, forme à 4 styles de combat à ma ni russe et à l'arme blanche. De gros efforts semblent d'ailleurs avoir été fournis sur la jouabilité, qu'il s'agisse de fusillades typées Dead To Rights comme de baston à l'ancienne, collisions et caméras s'annoncent déjà plus fonctionnelles que dans le premier volet. Par ailleurs, en se concentrant sur Manhattan, True Crime troque les routes désertes et interminables de L.A. contre des boulevards bondés de trafic. De quoi rendre les poursuites plus intéressantes, et mettre à vos talents de pilote cascadeur, acquis en cours de route.

à contribution : Une promotion en vue ?

Xtra

FIN DE SÉRIE B.
Plus terre à terre, l'intrigue de True Crime 2 se passera de devoirs à la Jack Burton. La présence au générique de Nick King, tête d'affiche du précédent volet, n'est d'ailleurs pas garantie, mais le taux de bavures de la Street Crime Unit est déjà assez élevé sans qu'un flammé se mette à voir des personnages chinois au bout de quelques heures.



Il y a plusieurs façons d'appréhender un suspect.



Les moyens d'interagir avec le décor ne manquent pas.



Cascades et deux-roues pimentent les courses-poursuites en ville.



La modélisation de Manhattan s'annonce très fidèle.

Retenue : Notamment, plus petit que Los Angeles ou San Andreas, Manhattan offre un terrain de jeu comparable à celui de Vice City, auquel il convient d'ajouter les nombreux intérieurs.

NE PAYEZ PLUS VOTRE ABONNEMENT TELEPHONIQUE !

- ADSL illimité jusqu'à 20 Méga
- Appels illimités vers les postes fixes
- Abonnement téléphonique inclus
- Sans changer de numéro de téléphone

29,90 € / MOIS (1)

www.neuf.fr

0800 737 690

neuf
telecom

1^{er} réseau dégroupé d'Europe

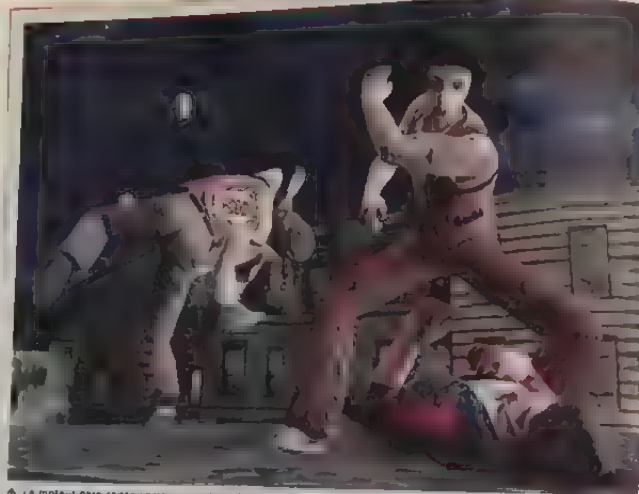
Le piratage nuit à la création artistique. (1) Tarif TTC à partir du 18/09/05 de l'offre ADSL jusqu'à 20M + option téléphone illimité + option ligne téléphonique. Appels locaux et nationaux limités en France Métropolitaine (hors mobiles, n° courts, n° spéciaux, n° d'urgence et n° Internet) depuis le poste fixe branché sur le modem neuf Box .ob.gato.re .location 3€ TTC/mois ou disponible à la vente. Offres réservées aux nouveaux clients particuliers titulaires d'une ligne téléphonique auprès de l'opérateur historique valable sur les zones de dégroupage total neuf telecom (sous réserve d'éligibilité et de compatibilité technique). Activation au débit maximum disponible de 512K (débit IP) à 20M (débit ATM, soit 16,6M IP) au même tarif. Fermeture d'accès à service ADSL 45€ TTC. Services vendus séparément. Conditions des offres et/ou tarifs des appels hors option et/ou non compris dans le ou les offres sur www.neuf.fr - neuf telecom - SA au capital de 21 778 710,72 € - RCS Nanterre 414 946 194

Ninja Gaiden Black

Tranchant mais pas rasoir le noir lui va si bien...

Dev: Team Ninja | Ed: Tecmo
Genre: Action | Lang: Jap
Moteur: Unreal Engine 3 | Sortie: 4 novembre 2005
Site: www.teamninja.com

Chemin de la mort... Ninja Gaiden Black est un jeu d'action-aventure qui se déroule dans un monde inspiré de la mythologie japonaise. Le héros, Ryu Hayabusa, est un ninja légendaire qui se voit confier la mission de sauver sa fille, Ayane, kidnappée par un puissant ennemi. Le jeu est connu pour sa difficulté élevée et ses combats rapides et précis.



Le moteur gère consciencieusement les dégâts physiques.



Coupe afro, nippes affreuses. Les ennemis 80 font mal...



Le big boss des Warriors, Cleon, en met plein la vue.



Le mini-jeu des tags rappelle le premier Jet Set Radio.

The Warriors Version sans coupures, mais pleine d'écorchures

Dev: Rockstar | Ed: Take 2
Genre: Action | Lang: Ang
Moteur: Unreal Engine 3 | Sortie: Octobre 2005
Site: www.rockstargames.com/warriors

Culte, acclamé en salles aux moins de 18 ans, et même classé X dans sa version non censurée, le jeu a été révisé pour être accessible à tous. Les personnages sont plus nombreux et les combats plus variés.

pour Rockstar, habitué aux polémiques depuis GTA. Démarrant un mois avant le scénario original, le titre invite à faire ses preuves au sein d'un gang de durs à cuire de New York. Jusqu'au jour fatidique où le héros se voit confronté à quelque 60 000 racailles et 20 000 flics. Il se verra décerner son QG sur Coney Island. Des fois, voler des automobiles, mettre à sac une boutique ou taper les murs devient amusant. Le tout étant de ramener ses 9 ascars au bercail. Combat variable, jeu combinant à la fois l'aspect d'un GTA avec la violence d'un State of Emergency. Les bastons s'annoncent tout de même plus épuisantes que dans les autres titres de la série. Les combats sont plus variés, plus nombreux et plus difficiles. Les personnages sont plus nombreux et les combats plus variés.

Shattered Union

Quand la stratégie veut recoller les morceaux...

Dev: PopTop Software | Ed: 2K Games
Genre: Stratégie | Lang: Ang
Moteur: Unreal Engine 3 | Sortie: Octobre 2005
Site: www.shatteredunion.com

Shattered Union est un jeu de stratégie en temps réel qui se déroule dans un monde inspiré de la mythologie japonaise. Le héros, Ryu Hayabusa, est un ninja légendaire qui se voit confier la mission de sauver sa fille, Ayane, kidnappée par un puissant ennemi. Le jeu est connu pour sa difficulté élevée et ses combats rapides et précis.



Les ennemis sont nombreux et puissants.

astuces

35 000 ASTUCES 1500 SOLUTIONS POUR 1500 JEUX VIDÉO

grâce à astuces,[®] plus jamais bloqué!

EXCLUSIF!

3 1 3 1 3

Sms non surtaxé

Comment ça marche ?
Envoyez par sms XBOX au 31313
vous recevrez immédiatement un sms vous permettant d'accéder à notre service. Cliquez sur le lien et vous serez redirigé vers notre site. Vous pourrez alors consulter nos astuces et solutions pour tous les jeux vidéo.

Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

3615 astuces

Tout astuces par minitel
Envoyez par minitel le code 3615 au 0900 70 200
vous recevrez immédiatement un minitel vous permettant d'accéder à notre service. Cliquez sur le lien et vous serez redirigé vers notre site. Vous pourrez alors consulter nos astuces et solutions pour tous les jeux vidéo.

3617 astfax

Plans par fax ou courrier
Envoyez par fax ou courrier le code 3617 au 0900 70 200
vous recevrez immédiatement un fax ou un courrier vous permettant d'accéder à notre service. Cliquez sur le lien et vous serez redirigé vers notre site. Vous pourrez alors consulter nos astuces et solutions pour tous les jeux vidéo.

SMS+ 71111

35 000 astuces par sms
Envoyez par sms le code 71111 au 0900 70 200
vous recevrez immédiatement un sms vous permettant d'accéder à notre service. Cliquez sur le lien et vous serez redirigé vers notre site. Vous pourrez alors consulter nos astuces et solutions pour tous les jeux vidéo.

0892 705 111

Tout astuces par téléphone
Appelez le 0892 705 111
vous recevrez immédiatement un conseiller vous permettant d'accéder à notre service. Cliquez sur le lien et vous serez redirigé vers notre site. Vous pourrez alors consulter nos astuces et solutions pour tous les jeux vidéo.

0900 70 200

0900 70 200

0900 70 200

187 Ride or Die

Lance-roquettes au volant,
la mort au tournant...

Dev: Ubisoft / Ed: Ubisoft
Genre: Action / Live: 0 joueurs mult.
Note: 1.8/4 / Sortie: Septembre 2005
Site: www.187game.com

Avec ses armes à gogo, ses caisses gonflées et ses manas surgonflées, Ride or Die dispose de tous les ingrédients nécessaires à un jeu 100% gangsta. Ici, tu ne défendes aucune chose HQ. Les personnages des films contre la mort dans lesquelles vous devez exploiter vos adversaires et non les chasser. Débutant mais pas bien passionnant, le jeu risque de chouer et mourir dans les rayons de discussion peu après sa sortie.



Conduire en live n'est pas du tout facile.

Beat Down Fists of Vengeance

Bourre-pifs élaborés
ou bourre-pifs à abhorrer ?

Dev: Capcom / Ed: Capcom
Genre: Action / Live: 1 joueur
Note: 1.0/2 / Sortie: Septembre 2005
Site: Capcom

Après l'attente de la saga des Street Fighters, voici un jeu de combat qui se joue sur console. Avec ses personnages et ses mouvements, le jeu est très agréable. Les combats sont très dynamiques et les personnages sont très bien animés. Le jeu est très agréable à jouer et les combats sont très dynamiques.



Ici, c'est un pour tous et tous pourris !

L'Étrange Noël de Mr. Jack

Sauvez la ville d'Halloween de l'infâme Oogie Boogie !

Dev: Capcom / Ed: Capcom
Genre: Action / Live: 1 joueur
Note: 1.8/4 / Sortie: Septembre 2005
Site: www.megadrive.com

Plus de dix ans après la sortie du magnifique long-métrage imaginé par Tim Burton, Jack Skellington fait un comeback assez attendu. Le jeu se déroule un an après le film et Jack va devoir affronter Oogie Boogie, revenu

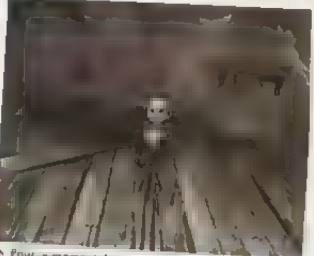
d'entre les morts. Il dispose pour cela du Voleur d'âmes, une arme bien pratique qui lui permet de frapper à distance et d'attraper ennemis et objets. Jack peut aussi se transformer en Pumpkin King et Santa Jack pour bénéficier de nouveaux pouvoirs. Par exemple, une fois grimpé en Père Noël, Jack peut offrir des cadeaux explosifs à ses ennemis. Si le cocktail action/aventure s'avère assez classique, l'univers magique du film est très fidèlement retranscrit. Les graphismes sont simples mais enchanteurs et la bande-son (voix et musiques) est tirée du film. Tim Burton a participé au développement et cela se sent ! À ce stade, le jeu souffre encore de problèmes de maniabilité, notamment en ce qui concerne la caméra - que l'on espère ne plus voir en septembre. Si tel est le cas, on tiendra probablement un jeu très agréable, et surtout une excellente occasion de revoir le film.



Le Sout Grabber en action. Plus le coup est chargé, plus il est puissant.



Pas de panique ! L'élastique c'est fantastique et ça leur fait la nique !



Pour le moment, la caméra n'est pas vraiment au point.



Esthétiquement, le touché de Burton est omniprésent.



Jack reste toujours élégant, même quand l'ambiance est pesante.

Réalisateur du célèbre film d'animation d'été de Tim Burton, mais on oublie souvent le réalisateur de L'Étrange Noël de Mr. Jack. Burton a personnellement fait tout le reste, mais quand même

Agenda Septembre 05

Une rentrée bien calibrée, avec des énervés de tous les bords qui ne font rien de travers, même s'ils sont à contresens, à contre-courant. De l'ordinaire comme il en faudrait plus souvent !

Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
<p>DES GRADES ÉLÉVÉS ! Ding ou Doter leader ou sniper, l'élite a deux. Rainbow Six Lockdown c'est le hit du feu et sur tous les fronts ! Du tactique d'équipe sans hic qui nettoie méthodiquement le genre.</p>	<p>BONNES A TOUT SE FAIRE Cow-girls aux dahanches de show girls. Salma Hayek et Penelope Cruz jouent du pétard et de la dégaine hormonale pour flinguer le mâle dans Bandits au ciné !</p>	<p>SANS DÉFAIRE SA BAGUETTE... Ensorcelleuse habile et pas chat noir, Nicole Kidman réussit son tour de passe-passe charmeur dans le remake très léger inspiré de la série Ma Sorcière bien-aimée.</p>	<p>RAPPORTS DE PÖNCE CENTRIFUGE Des niveaux encore plus déconcertants, des actions à ciel et tombes d'espionnage au volant et le coup de bourre à se la tirer avec tout le monde. Burnout Revenge fonce et défile.</p>	<p>EN SANG MÉLANT UN PEU Fantastiques et fantastiques, les aventures détournées des Frères Grimm, conteurs nés qui ne s'en laissent jamais compiler. Le tout narré par un Terry Gilliam à la verve intarissable.</p>	<p>LEURRES DU HALÉ ! Far Cry Instincts c'est la Lost Ile ou l'hostile Jack Carver se fait une randonnée pour un tueur né... Desert Eagle et plage de sales requins à piéger sans se faire griller au soleil.</p>	<p>Pas sage du râleur ? À son tour en tournée des terrasses ensoleillées pour ses vacances. Siéph passe le bébé des acus au Toulousain. Fred promet de bien terroriser les pigistes et leurs dérapages de délais éventuels.</p>

PILOT DOWN



"PAR LA FORCE OU L'INFILTRATION, IL VOUS FAUDRA REGAGNER LA FRONTIÈRE POUR VOTRE SALUT"



Xfiles

Des dossiers complets sur un thème particulier, un genre donné ou un jeu majeur, souvent après avoir eu la chance de nous rendre directement au studio de développement





Battlefield 2: Modern Combat

Immobilisme des charts, fraudes, injustices, pourquoi ce qu'il lui faut, c'est une bonne guerre.



↑ L'unité d'assaut peut même la jouer Sam Fisher, à ses risques et périls



↑ Comme dans tout Battlefield, les combats de véhicules sont monnaie courante.

Dev.: DICE / EA	Ed.: Electronic Arts
Genre: Action/stratégie	Lang.: 24 langues max.
Nombre joueurs: 1	Série: Novembre 2005
Site: www.ea.com	

N euf mois que le Master Chef impose sa loi sur le Xbox Live, et aucun éditeur n'a encore accouché d'un titre en mesure de lui disputer cette insolente suprématie. Armée américaine, espions de la NSA, et même écureuils alcoolisés ont bien tenté quelques percées, mais leurs efforts se sont révélés vains comme du gros zèle. Au final, le challenger le plus capable pourrait bien être un jeu EA, dont la réputation sur le Live n'est pourtant plus vraiment à faire, sinon à relaire. Reste qu'en matière d'online le jeu en question a fait ses preuves, Battlefield figurant au tableau d'honneur du Multijoueur PC depuis près de trois ans. Une date à laquelle, dans son uniforme à la mode Seconde Guerre Mondiale, il avait même failli débarquer sur Xbox avant d'opter finalement pour un repérage stratégique. Il faut dire que sans mode Solo ni Xbox Live, le succès de l'opération paraissait compromis! Depuis,

le coup est DICE / EA a eu le temps d'étudier le terrain, prenant soin d'adapter ses armes à la cible console. L'approche, plus directe, diffère quelque peu de la dernière version PC, mais les obstacles et les moyens mis à disposition pour y parvenir portent bien la même marque de fabrique.

En terrain connu

Deux armées, une multitude de petits soldats qui s'agitent sur de vastes champs de bataille des véhicules à foison... Et voilà Battlefield reparti comme en 42, avec en prime une campagne de 24 missions et un équipement tout de même plus performant que tous ces vestiges du siècle passé. De fait, Modern Combat tient presque autant de son ancêtre de 2002 que du nouvel opus fraîchement débarqué sur PC. Ici, pas de commandant désigné par ses petits camarades pour coordonner les opérations depuis son interface en vue aérienne. L'action reste à l'échelle de l'escouade, dans laquelle le chaque membre agit essentiellement en fonction de son esprit d'équipe et de la classe qu'il s'est choisie: unité d'assaut, d'opérations spéciales, de soutien, sniper ou ingénieur. Le joueur a le choix des armes, jusqu'à chaque type de



↑ Soutenues par de bons bruitages, les explosions sont convaincantes.



↑ Plusieurs joueurs peuvent profiter d'un même véhicule.



↑ On trouve toujours des appareils en faisant un crochet par la base.

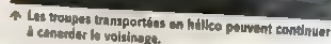
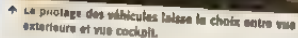
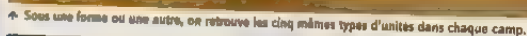


↑ Dans ces rues maillonnées, l'espérance de vie d'un piéton est réduite.

Plutôt que chercher à multiplier les modes classiques, Rinfrelle fait un lien à nos étonnantes Conquêtes de Chateaubriand, du Drapau, du reste aussi profond. Le principe du premier est simple : chaque équipe démarre avec un compte qui diminue à chaque résurrection du joueur, mais sans et surtout à chaque avant-passe concédée à l'ennemi. Le troisième élargit graduellement la fin de la partie, celle-ci laisse vite à la guerre de position éternelle, pimentée par la possibilité, à toutes les 10 résurrections, de demander un tir d'artillerie... Le tout est d'observer la radio le premier, et de ne pas jouer trop coup sous peine de s'ennuyer les lundis de son propre camp !



20 soldats disposaient endormies des
talents et un équipement spécifique. Par
ailleurs, les quatre factions proposées, à savoir
à Chine, les États-Unis, l'Europe et la Coalition
du Moyen-Orient, ont toutes un point
d'égalité : les unités sont les mêmes, les
qualifications des soldats sont les mêmes.
À autre demande équivalente. À l'heure de la
réponse, les unités de la coalition ont été
renforcées de simples et des unités de la coalition
de la coalition, les unités de la coalition ont été
renforcées de la coalition, les unités de la coalition

[illegible][illegible]

LINE TEST

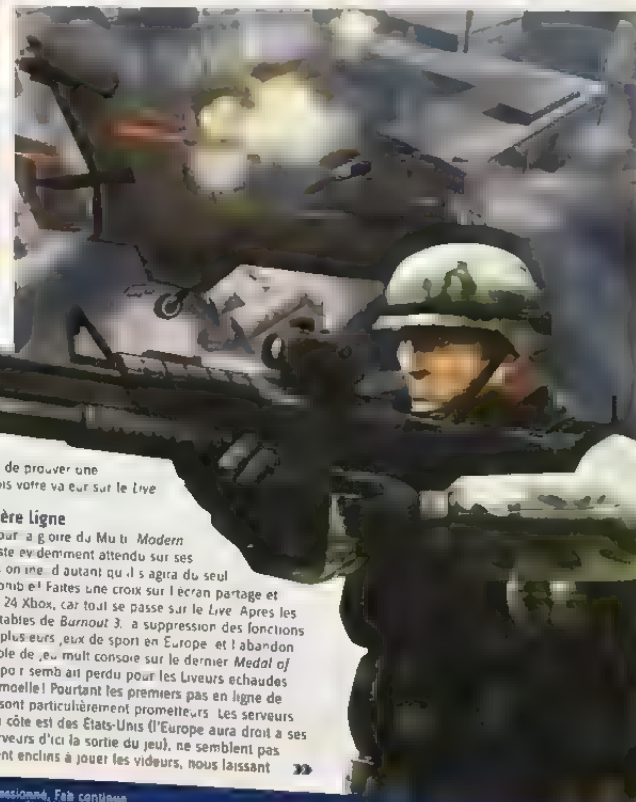
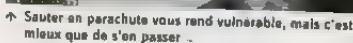
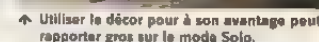
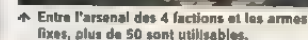
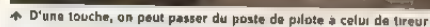
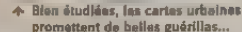
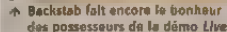
LINE TEST
Distributeur aux
"cousins"
à une poignée
de nos heures
spéciales et dans
le DVD du MOX
aujourd'hui à demo
cité de Modern
format 16:9
ramon. Avec une
seule carte à insert
enregistrée 9 position
au classement
des études les us
pratiques s'ac-
cèdent à n'importe
quels endroits
de nos mémoires
de "cousins"
cousins et à n'importe

l'emplacement de chaque dénivellation du bâtiment semble avoir été étudié de façon à garantir la multiplicité des approches, sans qu'aucune ne se révèle imparable pour autant. De quoi batailler des heures durant sur chacune des 13 cartes du jeu.

Aussi, m'empêcher que soit le *Multiplayer* ne repose que sur ce mode offre rarement de grandes perspectives de carrière sur console. Développée indépendamment à campagne solo de *Modern Combat* s'efforce donc de donner le change et relève tout de même plus que du simple « à ranger l'opposant » à Chien et OTAN. Le scénario se garde du reste des jeux deux drapaux. Et le concept lui-même défend les mêmes valeurs que les niveaux sont complètement différents encore. Leur rareté et leur configuration permettent de varier ses approches pour atteindre un même objectif, mais le travail que chaque prend une tout autre tournure pour essentiel. L'équipe c'est vous ? Intelligence ancienne s'efforce certes de faire bouillir ces coups mortels en groupe. Ils seront récompensés au même titre la multiplication de headshots ou votre sensibilité à leur avantage des éléments terribles du décor. Mais c'est

destruibles du decor Mais c'est

Repart en 4 thèmes : Jung, le désert, temps et la parole. Les 13 cartes Multi-Var ont également en superficie : Pas de restriction, même si jouer à quatre sur les cartes les plus vastes, occupant un carré d'un kilomètre de côté, ne correspond sans doute pas à la configuration optimale. La sanction peut se faire de façon aléatoire ordonnée par thème, ou encore par vote après chaque bataille. À noter que les niveaux du mode Solo ne peuvent pas être importés.

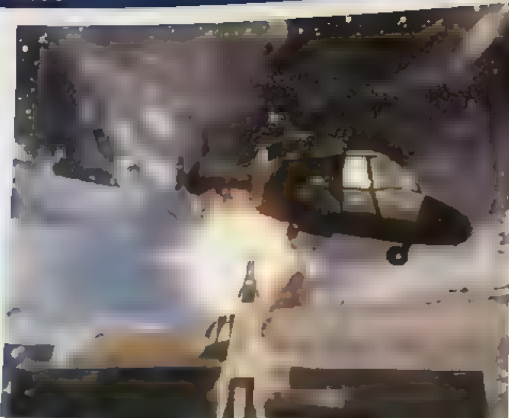


dispensera de prouver une
nouvelle fois votre va eur sur le live

Élevant pour le pire du Mu-ti Modern
Combat reste évidemment attendu sur ses
prestations on ne d'autant qu'il s'agira du seul
cana. d sportif et Faites Les croix sur l'écran partage et
es. AN de 24 Xbox, car tu se passe sur le Live Après les
sièges éjectables de Burnout 3, a suppression des fonctions
on ne sur plusieurs, eux de sport en Europe et l'abandon
pur et simple de «mult console sur le dernier Medal of
Honor l'espoir semblait perdu pour les Liveurs échauds
jusqu'à la moelle! Pourtant les premiers pas en ligne de
Battlefield sont particulièrement prometteurs. Les serveurs
aiors sur la côte est des États-Unis (l'Europe aura droit à ses
propres serveurs d'ici la sortie du jeu), ne semblent pas
spécialement enclins à jouer les viedoux, nous laissant

✱ Se franch: 14 juillet, midi, une étrange sensation se met à retentir. Pas impressionné. Fais continuer ton interview, sans succès. Quel bon il fallait le savoir, aussi, pour les deux minutes de silence.

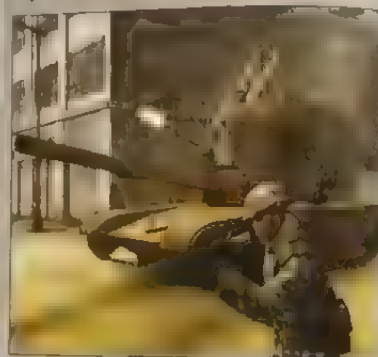
Xfiles



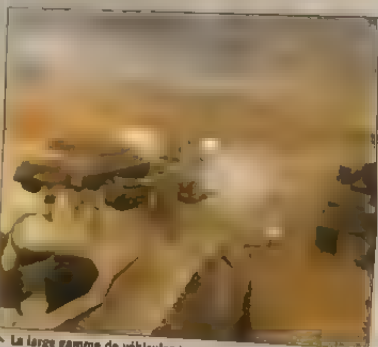
Vous pouvez accélérer les choses en tuant le pilote à travers le pare-brise

Une mécanique bien huilée

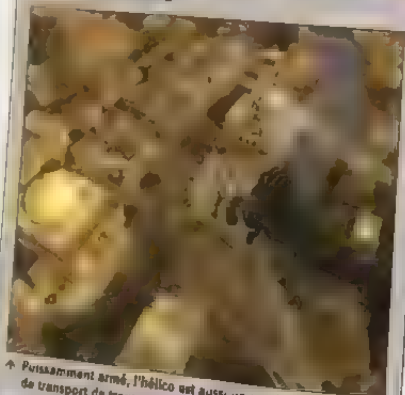
Jeeps, tanks, hovercrafts, heli cos... Les quelque 35 véhicules de Battlefield sont bien plus que de simples moyens de transport. Outre le blindage et la puissance de feu qu'ils procurent, ils peuvent servir des fins plus exotiques, qu'il s'agisse de se parachuter en vitesse après un vol en aller simple vers la radio, tant convoitée, ou de transformer une voiture quelconque en bombe à retardement, à la décharge de quelques charges de C4. Leur prise en main est excellente, et seul l'hélicoptère demandera un minimum de pratique. En contrepartie, un bon pilote devient vite un élément clé pour mener une équipe à la victoire.



Chaque armée dispose de ses propres modèles, pour une prestation équivalente.



La large gamme de véhicules terrestres offre toutes les épaisseurs de blindage.



Puissamment armé, l'hélicoptère est aussi un excellent moyen de transport de troupes.



Les diverses unités sont facilement reconnaissables par leur équipement.

« Modern Combat reste à l'image de Counter-Strike, un jeu pensé pour le multijoueur. »

Un trésor de guerre ?

destinée à servir de base d'opération pour les forces armées. Le jeu est conçu pour être joué en multijoueur, mais il est également possible de jouer en solo. Le jeu est très populaire et a été traduit dans plusieurs langues. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de guerre de tous les temps.

Realpolitik fiction

Le jeu est conçu pour être joué en multijoueur, mais il est également possible de jouer en solo. Le jeu est très populaire et a été traduit dans plusieurs langues. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de guerre de tous les temps.



Totalement indépendant du Battlefield, le mode Solo offre ses propres niveaux.



Nous recommander plus ou moins de points selon la précision de vos tirs.



Avec mines et lance-roquettes, l'ingénieur est la bête noire des blindés.



Évitez le Friendly Fire si vous ne voulez pas vous faire encore plus d'ennemis !



Le tir d'artillerie disponible, la bataille tourne souvent à la course.



L'heure et la météo sont fixes, et spécifiques à chacun des niveaux.



Une fois encore, c'est à celui qui aura les nerfs les plus solides.

Attention : Ce jeu est conçu pour être joué en multijoueur, mais il est également possible de jouer en solo. Le jeu est très populaire et a été traduit dans plusieurs langues. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de guerre de tous les temps.

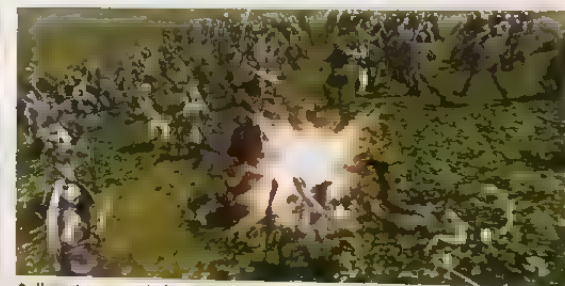
Le jeu est conçu pour être joué en multijoueur, mais il est également possible de jouer en solo. Le jeu est très populaire et a été traduit dans plusieurs langues. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de guerre de tous les temps.



↑ Rupert n'a rien perdu de son habileté avec sa masse/hache/marteau.



↑ Que seraient les batailles de KUF sans les hanches agressives des Elfes Noires ?



↑ Il n'est pas rare de faire voler littéralement les ennemis dans les airs.

Kingdom Under Fire : Heroes

Un Royaume qui n'en finit pas de brûler ? Voilà bien un jeu qui ne manque pas de combustible !

Texte : Jean-François Manotti

Dir. : Blueside	Ed. : Phantagram
Genre : Action/aventure	Lib. : Imbittermind
Mise à jour : 1.1 à 6	Sortie : Septembre 2005
Site : www.kufheroes.com	

L'industrie du jeu vidéo est parfois injuste, mais d'une injustice facile à prévoir. Ainsi, l'état névrotique que malgré tous nos encouragements légitimes, le premier KUF n'atteigne jamais les rangs des best sellers. Franchise trop peu connue, genre inhabituel sur console et une certaine complexité un chouïa rebatante. Fort heureusement pour une fois le succès critique a été suffisant pour suggérer à Phantagram de sortir une suite. L'occasion au passage de

gommer les défauts du premier opus, et de poser définitivement les jalons de la stratégie temps réel sur nos machines de salon. Car c'est bien de cela qu'il s'agit avant KUF : The Crusaders, le RTS console et le jeu de rôle à la parodie du monde PC. Depuis, le genre a trouvé ses lettres de noblesse. Souhaitons donc que Heroes lui permette, en plus, de roder un système encore largement perfectible. En tout cas, à première vue, cette suite sera plus une évolution qu'une révolution. Elle ne déroge qu'à l'heure que très peu au style de la série, un mélange habile de beat'em all et de gestion de troupes, dans une ambiance à mi-chemin entre le mélo asiatique, la fantasy de Tolkien et la violence brute du Moyen Âge européen. Première surprise : la campagne s'insère sans douleur dans l'intrigue de The Crusaders on y repart de la même guerre, on y croise les mêmes héros et les mêmes ningués. À ceci

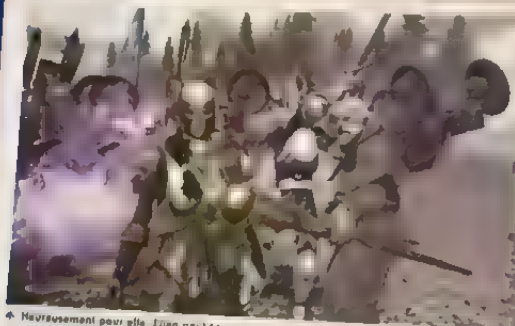
Xtra

RECHARGE DE POINTS

Dans The Crusaders, on ne pouvait imposer à une unité que 3 points de passage au max. Ici, c'est 10. C'est une nouveauté pour la console, et ça vous oblige à surveiller souvent les charges. Désormais le nombre maximum de points passe à 8.

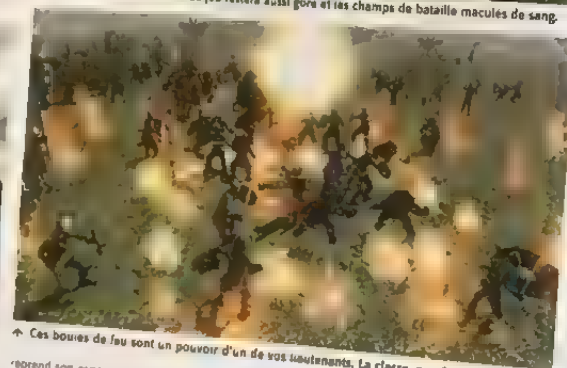
pres que les situations et les batailles sont différentes. Pour un peu, on serait même tenté de hurler à l'add-on ou au foutage de gueule ! Et puis on y regarde de plus près, pour finalement avouer que l'idée n'est pas si bête. Car le monde de KUF, surtout à cette période précise, est sacrement dense, suffisamment sans doute pour autoriser des angles différents sur au moins deux jeux. Ainsi, tous les personnages jouables du mode Solo sont nouveaux, même si leurs têtes vous diront forcément quelque chose. Certains incarnent déjà les seconds couteaux auprès des héros du premier épisode d'autres font office de personnages non jouables dans le scénario. Bref, aperçu de près ou de loin, ils acquiescent à leur rang de héros, comme le souligne le titre. Et leur nombre passe désormais de quatre à sept, pour autant de campagnes différentes, étalées sur tous les

★ **Next Gen :** Les gars de Phantagram demeurent pour l'instant très discrets, mais il est fort probable qu'un KUF fasse ses débuts sur Xbox 360. Ça promet, n'est-ce pas ?



Heureusement pour elle, Ellen peut toujours compter sur les soins de son lieutenant.

Le jeu restera aussi gore et les champs de bataille maculés de sang.



Les cinématiques sont magnifiques, à tendance volontiers frimaises.

Xtra

DE NOUVELLES RÉPQUES

Le jeu Kingdom Under Fire: Heroes est un RTS (Real Time Strategy) qui se déroule dans un monde médiéval fantastique. Le jeu est développé par la société X-Entertainment et est édité par la société X-Entertainment. Le jeu est disponible sur PC et Xbox.

Les muscles à l'honneur

Mais attention, le jeu n'est pas un RTS classique. Il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel, mais avec une touche de fantasy. Le jeu est développé par la société X-Entertainment et est édité par la société X-Entertainment. Le jeu est disponible sur PC et Xbox.

« reprend son concept à la base pour lui donner une orientation carrément plus grand public. C'est sensible dans les modes de difficulté proposés, ici au nombre de sept. Vous qui menagiez une existence douteuse, d'autant que les unités les plus coriaces ne seront accessibles qu'après avoir vaincu des unités plus faibles. Les cinématiques sont magnifiques, à tendance volontiers frimaises. »

« Ces boues de feu sont un pouvoir d'un de vos lieutenants. La classe, non ? »

avec votre héros, libre à vous d'en conserver le contrôle pour toucher joyeusement les rangs ennemis dans la tradition des grands jeux d'action. Les combos à l'appui. Eh bien dans ce nouvel opus, ce dosage a été copieusement tiré du côté du gros bras. Les deux fois plus de coups d'épée, des readers plus boueux, et surtout la possibilité de gagner une bataille sans se préoccuper de rien d'autre que de son général. Et évidemment pour cela deux conditions vont être nécessaires : maîtriser à la perfection toutes les subtilités du combat et avoir une confiance absolue à l'intelligence artificielle de vos autres troupes. Au sujet de l'IA, justement la version actuelle ne nous a pas permis d'en juger dans le détail, mais on nous a promis qu'elle avait été argement réécrite, et que toute la partie stratégique pouvait presque fonctionner toute seule.

« Mais la seule surprise des nouvelles maps, c'est qu'il y en a une qui se déroule en intérieur. Les gens, habitués à tout voir dans un monde médiéval, ont bien conscience que Phantagram... »



Les héros ne sont pas les seules unités détaillées. Même le troufion de base est superbe.



Vous pourrez jouer vous-même ce gros machin tatoué. Si, si !



En plus d'être bonne guerrière, Ellen est une archère émérite.

« Phantagram reprend son concept à la base pour lui donner une orientation carrément plus grand public. »

« seule. Mais encore faudra-t-il maîtriser le beat'em all à la perfection pour espérer remporter les conflits les plus difficiles à la seule force de l'épée ! Car fort heureusement malgré cette incartade, KUF demeure une vraie symbiose entre action et stratégie, et si les nouveaux venus y prendront sans doute plus de plaisir, les fans, eux, ne devraient pas trop hurler à la trahison ! »

Monsieur Plus

Plus bournin donc, et probablement plus jubiatoire, KUF Heroes ne cesse donc pas d'être un grand action/RTS. C'est rassurant, non ? Les autres ajouts de ce titre sont plus prévisibles : plus de combattants affichés à l'écran en même temps (jusqu'à 300 pour des batailles regroupant des milliers de partipants). Le moteur graph qui ne change pas beaucoup pour autant et laisse toujours la part belle aux personnages, encore une fois incroyablement détaillés. Les décors demeurent légers et très vite perdus dans la brume, même si ils sont tout de même un peu plus présents et valonnées que par le passé. Les scénarios, quant à eux, menagent désormais plus de liberté. En ces parties où l'on enrageait de se voir imposer une logique stratégique aussi rigide. D'ailleurs, outre les grands conflits importants, les campagnes proposent régulièrement des escarmouches

aléatoires, qu'on est libre d'accepter ou pas. Reste qu'il s'agit probablement là de passages quasi obligés pour monter en puissance votre armée, et donc espérer voir la fin de la guerre ! Et pour ceux qui auront besoin de plus d'entraînement encore, Heroes propose également un autre mode Solo, en marge de ses campagnes, composé de missions entièrement personnalisées. Comprenez que vous y aurez le choix de votre général, avec 4 personnages du premier KUF inclus ! 11 personnages, des unités à votre libre disposition, le choix de la map et du niveau d'IA. Un vrai mode d'entraînement quoi. Exactement ce qu'il manquait à The Crusaders, des fois qu'on était tenté par un conflit de grande envergure sans avoir forcément eu le temps d'avancer dans la campagne. Bref si KUF Heroes n'étonne jamais vraiment, il promet beaucoup tant il a su tirer une leçon des erreurs du passé. L'occasion pour les fans de la franchise de retrouver en grande forme le meilleur RTS console (le seul véritable ?) et pour les nouveaux venus de pénétrer dans un monde unique en son genre. Non vraiment, à part peut-être s'amuser que l'encre du métal coréen... on ne voit pas cette fois ce qui pourrait empêcher cette machine de guerre de conquérir le cœur du public. Et là nous autres au MOX on pourra y aller de notre fameux « on vous l'avait bien dit » !

Un Multi revu et corrigé

Dans The Crusaders, le mode Multi avait laissé une impression mitigée. Heureusement, les développeurs ont revu leur copie, en proposant ici 3 modes différents. Des conflits de troupes classiques, élargis désormais à 3 contre 3 joueurs. Des batailles de héros, sorte de beat'em all pur où vos héros préférés se mettront copieusement sur la face. Enfin, un mode Coopératif où les unités de 3 joueurs différents défendront des remparts contre l'IA de l'armée ennemie.



La mode Bataille proposera à lui tout seul une vingtaine de maps.

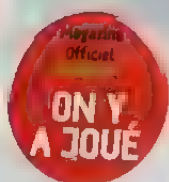


Cette épée à dent de scie est bien pratique pour ouvrir les crânes en deux !



L'important, c'est de combattre (et de mourir ?) dans la dignité et l'honneur...

« D'un bout de vie : Elle s'apprête de la durée du premier. 15 missions majeures, tout un lot de batailles épiques... Comptez près de 50 heures de jeu au total. Si, si ! »



Just Cause

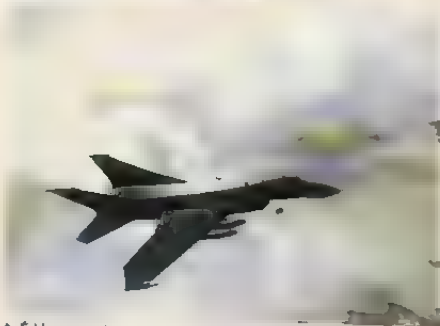
La sauce GTA accommodée au piment rouge d'Amérique Latine ? Une vraie recette de manaché !



↑ Jungie oblige, l'hélico est souvent plus pratique que le jet.



↑ Rico adore sauter sur le toit des voitures, c'est son truc !



↑ Évidemment, le jet autorise des altitudes insensées !

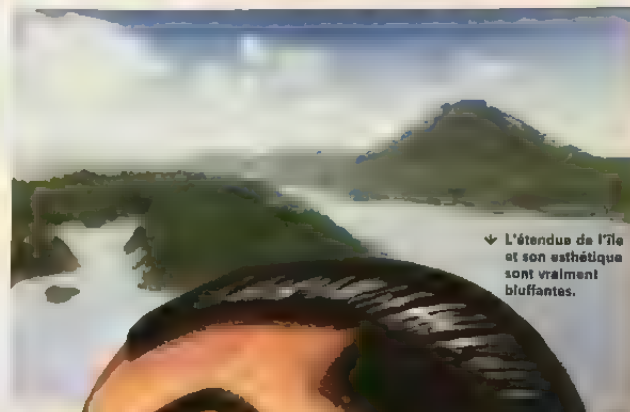
Texte : Jean-François Manotti

Dev. : Avalanche	Ed. : Eidos
Genre : Action	Live : Non
Moteur : Unreal 3	Sortie : 3 ^e trimestre 2006
Site : www.eidos.com	

Le syndrome des antipodes frappe encore les développeurs. Dans un Xfiles récent consacré à *Condemned*, nous nous étonnions de découvrir un jeu urbain aussi violent et sombre conçu dans une ville aussi paisible que Seattle. Eh bien voilà que des Suédois tout blonds - limite vikings - nous pondent joyeusement un titre aux résonances étiennes, dans un décor tropical inattendu. Eh oui, c'est aussi ça la mondialisation ! En journalistes courageux, nous n'avons donc pas hésité à braver le froid du grand Nord (26 degrés au mois de juillet, un peu plus qu'à



↑ Le jeu encourage volontiers les acrobaties aériennes ou autres.



↑ L'étendue de l'île et son esthétique sont vraiment bluffantes.

Pans...) pour découvrir comment suédois pouvait rimer avec margarita. Il faut dire que ce *Just Cause* s'était fait plutôt discret jusqu'alors, comme s'il attendait que son principal concurrent lui ait balisé une piste d'atterrissage. Qui donc ? Mais *San Andreas*, pardi ! Le titre d'Avalanche faisant définitivement partie de ces nombreux challengers à rêver du succès de Rockstar. Nombreux oui, mais pour l'instant, *Just Cause* se place parmi les meilleures surprises du genre, justement parce qu'il a su récupérer les bonnes idées de la concurrence, tout en y ajoutant un esprit propre. Un esprit, parfaitement. Vous savez, ce qui manque trop souvent aux produits formatés, vilains petits copieurs qui oublient de donner du goût à leur sauce ludique. Cet aspect-là au moins ne sera pas oublié ici, pour ce que nous en avons vu. »



⚡ Rêve : *Just Cause* fait un peu penser à *Boiling Point*, un GTA-like rasé sorti récemment sur PC : même ambiance tropicale, contenu proche... Mais avec d'univers et déjà nettement moins de bugs !



Just Cause possède un univers qui n'est pas sans rappeler celui de *Batman* sorti récemment sur PC.



Oui, bon, c'est joli, mais à côté des plages corse.



L'incorruptible pont type Golden Gate d'un GTA-vike.

« Just Cause demeure ambitieux sans se perdre dans une mégamécanique dangereuse »

À l'instar de tous les autres moments les plus fatigants de la série B, Just Cause est un jeu qui aux origines hispaniques, Rico Rodriguez est un héros de San Esperito dans l'intention de renverser le gouvernement corse. Vous devrez utiliser une ou deux armes de destruction massive pointées vers le ciel. Ajoutez à cela un look de héros à mi-chemin entre James Bond et Ant-Man, et vous obtenez le premier jeu de la série à l'esprit macho.

Une cause, une mission

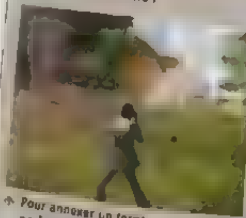
Une des raisons qui nous a attirés à Just Cause, c'est qu'elle est un jeu qui ne se contente pas de vous faire passer une mission dangereuse. Bien sûr, il faut pas de copier San Esperito, mais dans la mesure où il est possible de jouer sans avoir à tuer, on se dit que c'est une bonne idée. Rico Rodriguez est un héros de San Esperito dans l'intention de renverser le gouvernement corse. Vous devrez utiliser une ou deux armes de destruction massive pointées vers le ciel. Ajoutez à cela un look de héros à mi-chemin entre James Bond et Ant-Man, et vous obtenez le premier jeu de la série à l'esprit macho.

Aux armes, companeros !

Just Cause sera un jeu bourrin, c'est évident. Les développeurs ont beau vanter les multiples manières de réussir une mission, les armes seront plus à l'honneur que la subtilité. Et c'est tant mieux tant les combats semblent excitants. Ici, pas de ciblage mal fichu, il suffira de viser avec une légère assistance du jeu, et vos flingues feront le reste. Les ennemis devraient tomber par dizaines à chaque mission ! Il faut dire que Rico Rodriguez disposera de quelque 25 armes différentes, dont une bonne part très explosives. Évidemment, à court de munitions, il sera toujours possible de distribuer quelques mandales des familles...



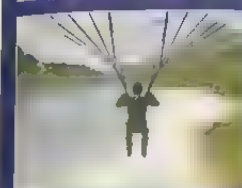
Pour démolir ses poursuivants, Rico y va au gros calibre !



Pour annexer un territoire, il faut parfois employer les grands moyens.

Le syndrome de l'hôtesse de l'air

Il existe de multiples façons de s'envoyer en l'air dans Just Cause. Ici pour une fois, le plus dur, ce n'est pas l'atterrissage.



L'arrivée préférée de Rico, tout en classe et en décontraction.



Tant pis pour cet hélico, nous préférez la vol planée !



Heureusement, il est possible d'orienter votre descente.



La méthode Rico pour atteindre le sommet d'une montagne !



Certains véhicules peuvent être lourdement armés !



Rico est un fan de Banderas et de ses poses, deux guns en main.

divers véhicules seront copieusement encouragés, Just Cause demeurera avant tout un jeu scénarisé. Et franchement, c'est tant mieux ! Parce que mine de rien, il est rassurant de savoir que les développeurs ont mis toutes leurs billes dans l'épine dorsale de leur bébé au lieu de se disperser. D'autant que la liberté sera tout de même au rendez-vous !

Concrètement, on nous proposera des quêtes principales pour une bonne quinzaine d'heures de jeu, ajoutées à tout un tas de pénalités optionnelles (Plus d'une centaine selon l'avalanche). Ces dernières se décomposent

en contrats pour les factions de San Esperito, cartels de la drogue. Avec à la clef diverses armes et véhicules exclusifs. Oui, les trafiquants de drogue seront aussi vos amis. Après tout, la CIA n'est pas à un excès près pour arriver à ses fins ! Autres challenges disponibles, les annexions de territoires, qui rappelleront de grands moments aux joueurs de *San Andreas* comme dans ce dernier, il sera possible de conquérir des zones entières après en avoir chassé ses occupants manu militari. À ceci près qu'ici, il ne s'agit pas de gangsta du ghetto mais d'armée régulière !



Dans la cambrousse, les bagnoles arboreront souvent un look rétro.



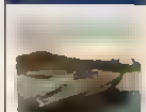
Nul doute qu'on se baladera souvent pour admirer la vue !

Avec son air de ne pas y toucher, Just Cause revendique une alternative non pas celle du jeu/phénomène social, mais celui du produit fini, en forme d'hommage à tout un pan du cinéma de série B, quelque part entre la liberté et le plaisir de jeu.

La frime latino

Just Cause ne sera pas un jeu fin et subtil. Nous qui avons essayé les premières missions disponibles, nous pouvons vous l'assurer sans nul doute ! On y voit le héros - parachute au-dessus de la mer - gagner une plage à la nage avant d'abattre un bataillon entier de soldats. Puis on le suit (manette en main !) alors qu'il saute à l'arrière d'un pick-up allié, qu'il s'empare d'une mitrailleuse et, quasiment en sifflant, qu'il abat quelques dizaines de véhicules, hélicoptères compris. Et ce n'est qu'un prologue... Attendez de vivre l'évasion du chef de la guérilla, par exemple ! L'attaque d'une prison d'état, c'est quasiment le quotidien, ici. Tout, depuis le style des cinématiques jusqu'aux possibilités de Rico respire cette démesure jubilatoire. Le plus bel exemple demeure ce parachute qui vous sera accessible en permanence. Eh oui, dans Just Cause, fini les chutes mortelles par-dessus une falaise ! À tout moment, que vous

Xtra



UN ESPION QUI VOUS VEUT DU BIEN

Just Cause fera la part belle aux nerfs des joueurs. Ici, pas question de recommencer 20 fois une mission des points de sauvegarde seront placés de manière à vous faire reprendre non loin de la zone où vous aurez échoué. De même, les déplacements très longs pourront être évités grâce à vos deux complices Sheldon et Kane qui viendront à l'occasion vous chercher pour vous ramener tranquillement et instantanément au bercail. Enfin, pour peu que vous soyez perdus en pleine mer ou dans la cambrousse, un simple coup de fil sur votre portable et on vous livrera gracieusement le véhicule approprié pour vous sortir de ce guépier ! Pas toujours hyper réaliste, mais diablement pratique !

Remarque : Pour obtenir certaines armes rares ou véhicules exceptionnels, il faudra vraiment accomplir des objectifs spécifiques. Il n'est pas toujours évident de les trouver, mais c'est tout à fait possible.

Dreamfall

Le MOX a pu explorer le plus enchanteur des mondes virtuels. Fermez les yeux... et suivez le guide !

Dir : Funcom
Genre : Aventure
Moteur : Unreal Engine 3
Site : www.dreamfall.com

Mentes sanglants, explosions assourdissantes, invasions extraterrestres, héros lisses mais déterminés, la portée onirique des jeux vidéo actuels est des plus tenues. La dimension enchantée de nos échappatoires virtuelles a été réduite à peau de chagrin, et ce, alors même que la technologie permet désormais de créer des mondes magiques et chaotiques, que développeurs et graphistes disposent enfin d'outils à la mesure de leur fantasme. Desolant constat qui ne parvient plus à contenter que les seuls barbares bornés, toujours prêts à défourailler monstres visqueux et terronnes dépravées dans des univers en ruine et autres pays du Moyen-Orient. Quelques studios luttent toutefois contre

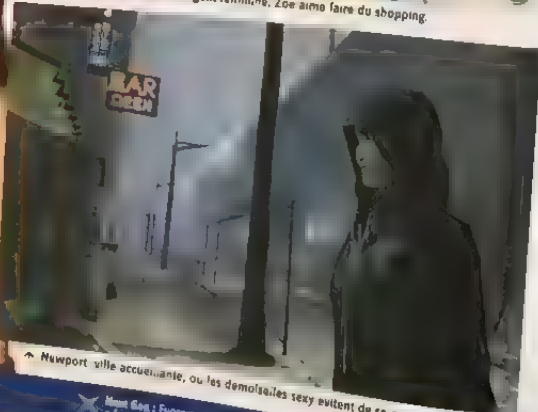
l'indigence et la facilité ambiante, contre les mondes et les intrigues préférés, et s'aventurent dans des dimensions créées par eux seuls, explorent, et nous offrent à explorer de moins que leur imaginaire. Qu'ils sont rares ceux qui osent mais que leur travail éblouit, aussi entaché de défauts ludiques soit-il. Funcom est de ceux-là, de ceux qui ouvrent simplement, discrètement aux quatre coins du monde, à éclairer le morne quotidien du joueur sauveur de l'univers de leur salutaire talent de conteur.

Trois mondes, une aventure

Studio anodin pendant bien des années, auteur d'une pellette de titres sur consoles 16 et 32 bits, Funcom a rencontré succès critique et commercial en 1999 avec la sortie de *The Longest Journey* sur PC. Les Norvégiens ont ensuite claqué le jackpot en 2001, encore sur PC, avec *Anarchy Online*, MMORPG futuriste toujours fort d'une communauté de près de 250 000 joueurs. Quatre ans de succès en ligne ont convaincu bien des développeurs de se détourner complètement du jeu

Magazine Officiel
ON 1
A JOUR

En digne représentante de la gent féminine, Zoe aime faire du shopping.

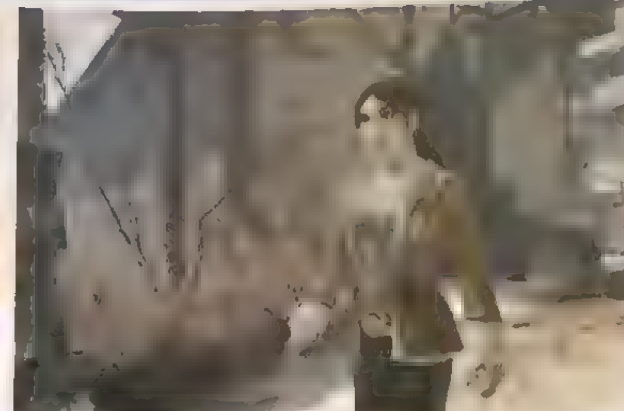


Newport, ville accueillante, où les demoiselles sexy aiment de se montrer.

Plus tard : Funcom a déjà commencé à travailler sur *Moss*, mais le développeur a finalement décidé de se consacrer à *Dreamfall* et à son univers. Plus tard : le jeu de *Dreamfall* est en développement.



Zoë sonne son adversaire, mais les combats ne nous mettent pas KO.



Rongée par le froid, Arcadia semble disparaître.



Watila est le petit compagnon cybernétique de Zoe.

« Cinq minutes de jeu nous ont convaincus que les développeurs avaient bien besoin d'un petit déja »

offline, certainement moins lourd à gérer, mais également bien moins rentable. Mais les Nordiques avaient à cœur de poursuivre leur fabuleux voyage dans l'univers ambivalent de *The Longest Journey*. De ce désir est né *Dreamfall*, suite dépaysante et colorée. À l'origine de l'aventure, une idée simple : notre Terre à une fausse jumelle que nous ne pouvons visiter qu'à travers de nos rêves. Notre monde, ou plutôt celui de Zoe Castillo, petite brune qui vit mal une crise existentielle post-adolescente dans la Casabianca du 21^e siècle, c'est Stark. Organisés selon des préceptes ratés, cartes en, les habitants de Stark n'ont le surnaturel, ignorent ce que la logique ne peut expliquer. De l'autre côté du miroir s'étend Arcadia, des terres de magie et de mystère où s'épanouissent peuples mystiques, créatures étranges et rituels séculaires. Autrefois unis en un seul et même monde, Stark et Arcadia ont été séparés il y a bien longtemps, et seuls quelques érudits et une poignée de passeurs, capables de vagabonder sur la route étherée qui mène de l'une à l'autre, connaissent la véritable histoire

de ces civilisations séparées de force. Apri Ryan appartenant à cette catégorie de privilégiés. Mais l'héroïne au destin singulier de *The Longest Journey* a fini par se retrouver définitivement coincée sur Arcadia, sans espoir de retour et c'est une jeune femme froide et désabusée, loin de l'adolescente décidée, que vous retrouverez dans cette suite.

Premiers pas, premiers émois

Car cet opus ne se résume pas à la seule aventure de Zoë. Vous y croirez les routes d'autres personnages jouables, notamment Apri, et un assassin nommé Kyan, et aurez l'opportunité de visiter un troisième univers, aux marges des deux autres, The Winter, terre froide, perdue et dangereuse. Malgré nos demandes, Funcom n'a pas souhaité nous présenter cette nouvelle facette de son œuvre, ni nous montrer Apri et Kyan en mouvement, officiellement pour ne pas nous gâcher la surprise, officieusement parce que d'vers bugs handicapent certaines phases de jeu. Des défauts dont l'éradication semble justifier le nouveau déja

Rendez-vous dans... dix ans

L'intrigue débute dix ans après les événements de *The Longest Journey*, que nous ne vous relatons pas dans le détail (le jeu ressort à 16 € sur PC, profitez-en !). Bien des choses se sont produites dans cet intervalle sur Stark, à commencer par une grave crise, The Collapse, qui a sévèrement touché l'Europe et l'Amérique du Nord. Le monde a légèrement régressé technologiquement, la pauvreté a gagné certaines couches de la population tandis que la désorganisation engendrait la violence. Si les choses se sont légèrement tassées, Zoë devra visiter des quartiers malfamés, et découvrir le nouveau visage de villes autrefois accueillantes, telle Newport, ancien haut de paix devenu un vaste ghetto boueux.



Plus tard : Funcom a déjà commencé à travailler sur *Moss*, mais le développeur a finalement décidé de se consacrer à *Dreamfall* et à son univers. Plus tard : le jeu de *Dreamfall* est en développement.



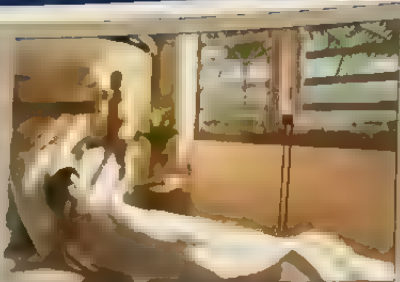
Plus tard : Funcom a déjà commencé à travailler sur *Moss*, mais le développeur a finalement décidé de se consacrer à *Dreamfall* et à son univers. Plus tard : le jeu de *Dreamfall* est en développement.

Plus tard : Funcom a déjà commencé à travailler sur *Moss*, mais le développeur a finalement décidé de se consacrer à *Dreamfall* et à son univers. Plus tard : le jeu de *Dreamfall* est en développement.

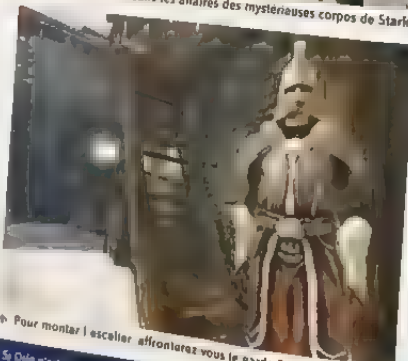
Xfiles

Ça commence bien

La fonction lance l'avenure sans avoir besoin d'exploiter de moteur 30 défilant ni de recourir à d'explosives cinématiques en pré-accusée. La caméra cadre doucement sur Zola, atterrie sur un lit d'hôpital, qui explique en voix offi que si son corps est là, dans un état végétatif, son esprit est ailleurs. Ce que le joueur va vivre par le suris, c'est le cheminement qui a conduit la péluante jeune fille de son existence insipide à cette chambre espérée où se situe d'ouverture délicate toute une renouée à qui attise la curiosité.



at tout commence



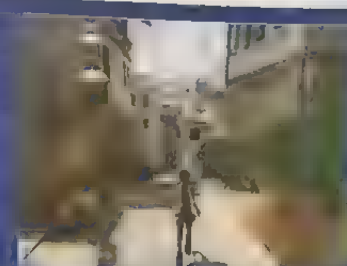
Beau rêve, dure réalité ?

cohérent et structure univers de Dreyfus
pâtis hélas, pour le moment, j'ai pu se en
ma le très impuissant. Parfaitement pense
e l'ancien système de locus field qui vous
permet de détecter aux ses éléments

Motivation : Si Quid n'est pas fait
l'un des la voir

Jungle urbaine

Rapport d'urgence
veill ! Le crépuscule d'été, le soleil se couche
est entre New York et Oslo, à cheval
de grandes distances, les avions sont
Arcadie. Zola, par exemple, a écrit : «
trouvera à la fin de sa vie, dans la
que Nourpuri, très mystérieux, dans
Casablanca. Rattaché à un réseau
de l'Afrique du Nord à un réseau
londronien, l'indien a été le premier
de ceux qui ont fait à l'Europe
connaître la spiritualité indienne. »
Pendant la guerre, il a été un des
des plus importants agents secrets
d'Afrique, en contact avec les services
d'Américains, en contact avec les services



↑ Un chat noir qui s'échappe par une porte entrouverte. , Déjà-vu ?

interactifs d'une pièce souffre aussi de ce défaut : le balayage marque de fluidité et il n'est pas toujours simple de s'arrêter sur un objet. Un ajustement est également nécessaire sur les phases de combat. Foncun tenait absolument à implanter des séquences de ce genre dans un jeu qui cherche à s'imposer comme un thriller interactif, aussi onnrique sort-il, et ne s'en débarrassera pas, malgré les nombreuses réserves émises par a presse et les joueurs. Cespique lors de la toute première présentation du projet, nous n'avons pas été davantage convaincus par cette première prise en main. La palette de coups est trop limitée, les échanges sont trop longs, pas assez dynamiques... Bref, ce n'est pas encore ça. Les développeurs ont beau promettre d'accélérer le rythme des affrontements, nous restons dubitatifs quant à l'intérêt même de ces duels. Aussi classique sur la forme, pas encore bien

agréable à prendre en main. *Dreamfall* bénéficie toutefois d'un background à une richesse unique. L'action se déroule dans une dizaine d'environnements différents (au sens large du terme), majoritairement urbains beaux, animés, qui allient un réalisme futuriste certain à la touche d'imaginaire qui avait fait le succès de *The Longest Journey*. Ce volet est aussi l'occasion de revoir quelques-unes des figures secondaires du premier épisode : tel Charlie, désormais propriétaire du Fringe Cafe, dans une Venice devenue hospitalière et de rencontrer bien des nouvelles têtes. La perspective enthousiasme les amateurs du premier volet, mais pour convaincre les autres, il faut attendre les deux prochains épisodes. Les abusifs par des années de réajustements de compte au shotgun, *Dreamfall* devra en prime offrir des mécaniques de jeu parfaitement rodées. En développant exigeant, Funcom devrait parvenir à les satis faire.



★ **Only by night:** Pour avoir sillonné le centre-ville sous une pluie battante, je pourrais déconseiller l'été.

Psychonauts

Névroses, folies et aliénations, sous l'ombre de ses thèmes, Psychonauts s'apprête à livrer l'une des réalisations les plus éclatantes de cette fin d'année.

Texte : Baptiste Maréchal

Magazine Officiel

ONLY
A JOUE



Il suffit de secouer une tranche de bacon pour faire apparaître le guide affamé.



Destructuré ou dispersé, le niveau n'en est pas moins impressionnant.

Dev : Double Fine	Ed : THQ
Genre : Action/Aventure	Live : Non
Nombre joueurs : 2	Sortie : Octobre 2005
Site : http://www.doublefine.com	

Faire partie d'une organisation secrète être envoyé en mission au bout du monde, apprendre à maîtriser des pouvoirs phénoménaux, voir à des thèmes qui feraient vibrer n'importe quel enfant et voir la possibilité d'un camp de vacances des Psychonautes a été créé. Le jeu y débute tout en douceur dans une ambiance de cour de récré où chaque gamin fête le zorroïde en sus pourrait vous rappeler un ancien camarade de classe. Le nouvel arrivant Razputin est intégré immédiatement. Il se voit même accorder le charmant privilège de choisir son lit et de griffonner son nom sur un mini tableau noir en guise de sauvegarde. Ensuite vient la balade sur lieux typiques de la « colo » : le feu de camp au fond des bois, les cabanes accrochées dans les arbres et le lac parcouru d'un par un monstre marin. Tous les pans du tableau façonnent une peinture

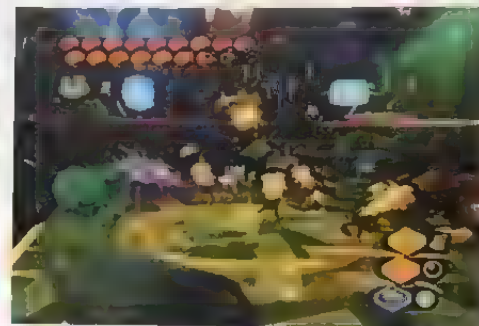
aigre-douce de l'enfance emprunte d'une exquise nostalgie. Amourette de vacances, promenades en plein air, conflit contre les petites trappes tout aurait pu être réuni pour passer un été ordinaire. C'est là sans compter sur la particularité de Raz

Toute fugue en avant

Ce jeune tzigane s'est enfui de la caravane familiale pour rejoindre le camp en espérant recevoir l'instruction que son père refuse de lui donner. Les professeurs impressionnés par ses défenses mentales innées décident de l'entraîner jusqu'au retour de ses parents. Il a deux ours pour étancher cette soif de savoir en étudiant auprès de Sasha, Milla et O'leander, tous trois Psychonautes agréés. Un rêve pour ce longueux manouche oblige la veille encore de réaliser des numéros de cirque. Mais c'est là sans compter une terrible machination qui commence par l'enlèvement de sa presque petite amie et de l'abrutissement généralisé des autres élèves. Après enquête, il s'avère que ses camarades qui passent maintenant leur temps devant la télé se sont fait voler leurs cerveaux à des fins militaires. Son rôle se révèle d'autant plus



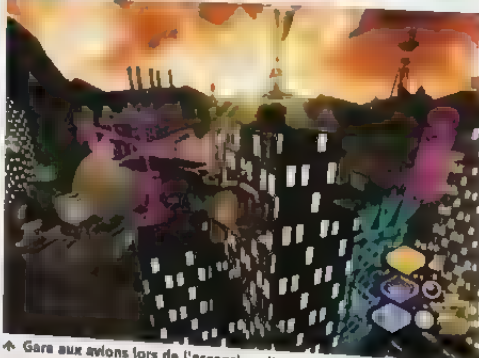
Il faut deux secondes de concentration pour utiliser la pyrokinesis.



Raz peut tout détruire au point d'impact en retombant.



L'ambiance discothèque est complète avec la boule à facettes.



Gare aux avions lors de l'ascension d'une tour !

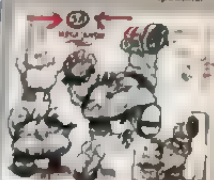
Plateau 144 : Dans Psychonauts, la télévision devient le refuge des enfants qui perdent leurs cerveaux. Dans la réalité, la télévision peut parfois être un peu inversée.

La haine des censeurs

On l'a compris, Tim Schaller n'aime pas être brisé dans sa créativité. En de coquerie ou juste pied de nez, en tout cas il met en scène les pires ennemis du jeu vidéo avec humour et ironie.



↑ Mieux et vicieux, les censeurs voient une haine farouche à Razputine.



↑ Leur méchanceté est proportionnelle à leur taille. Leur bêtise aussi...



↑ Le look cartoon n'interdit pas un hommage au « serial » : la preuve.

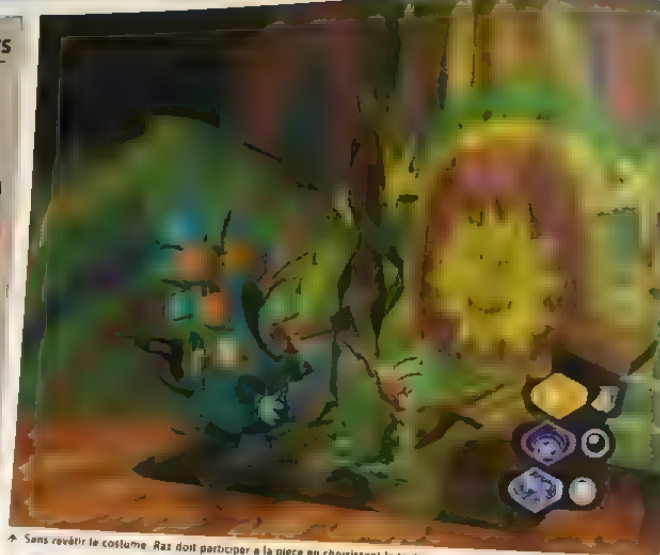
20 en fait, Psychonauts est le premier jeu vidéo à avoir une telle licence.

Le goût de la folie

Razputine est un personnage très intéressant. Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte. Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte. Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Cauchemar comique

Une fois que l'on a vu le jeu, on se rend compte que c'est un jeu très intéressant. Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte. Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.



↑ Sans revêtir le costume, Raz doit participer à la pièce en choisissant le texte.



↑ Une décharge d'énergie psy et le costard-cravate va consommer plus loin.



Xtra

Inconscient collectif

Psychonauts est un jeu vidéo très intéressant.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

Il est un peu comme un personnage de film, avec une personnalité très forte.

antiques pourtant totalement défilés. Le plus étonnant, c'est que cette cancelaire de l'humanité pose un regard extrêmement doux sur les relations humaines. Ainsi, Psychonauts partage le même style palatoir et grotesque avec Grim Fandango, un célèbre jeu d'aventure PC qui se déroule dans le royaume des morts. Ce style n'est d'ailleurs pas sans rappeler celui de Tim Burton, qui est également sur l'imagination enfantine et des décors aux formes cauchemardesques. La musique y contribue aussi, puisque les rythmes et les instruments, mélange de fanfare et d'envoies « yiques », se confondent presque avec les compositions de Danny Elfman.

Les méandres du cerveau

Ce jeu, pour les atmosphères tortueuses et mevrées dans les énigmes se déroule dans un monde où les personnages se déroulent dans des missions qui, en soit, dignes, en terme de scénario, sont très intéressantes. Dans l'esprit d'un acte de scène en choisissant une troupe tragique ou

Sombres secrets



↑ Un père qui déchire une BD, ça se doute probablement pas de la terrible image qu'il transmet.



↑ L'impossibilité de protéger un bébé et la difficulté de s'affirmer produisent un tyran en puissance.



↑ Certains moments remontent à la naissance, jusqu'à la petite enfance, la porte d'une mère par exemple.



↑ Paradoxalement, le jeu amène à des moments de profond bonheur.



↑ Raz a peur de l'eau, mais courageux, il n'hésite pas à s'approcher du bord.



↑ Regardez bien, il n'y a rien à voir. Tous les cerveaux ont disparu.



↑ Les rumeurs sur l'existence d'un monstre dans le lac viennent d'être avérées.

« Ses camarades se sont fait voler leurs cerveaux à des fins militaires. »

com que pour jouer, selon le texte, la scène correctement. Les acteurs débloquent ainsi les éléments du décor. Dans la cervelle d'un peintre espagnol, il aura fort à faire contre les cacheurs mexicains, un furieux taureau rose et un toréador narcissique pour retrouver les figures manquantes d'un château de cartes déformé. Si ces objectifs paraissent totalement délirants, une grande force du jeu est de nous donner toutes les clés visuelles et surtout de nombreux indices pour nous guider vers leur résolution.

Un sacré gaillard

Mais le véritable sésame de la plate-forme réside dans les pouvoirs psy. Grâce à l'entraînement des différents professeurs

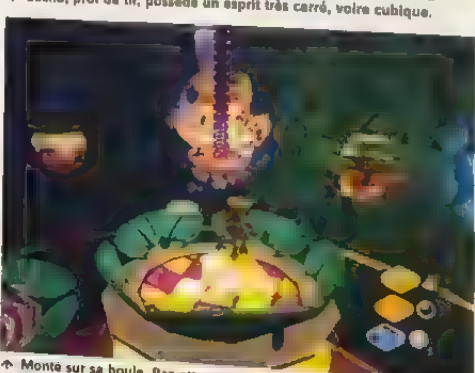
Razputine acquiert des capacités toujours nouvelles lui assurant une parfaite maîtrise de son environnement. Des censeurs, gardiens de l'intégrité du cerveau, se mettent généralement en travers de sa route. Quelques bonnes baffes télékinétiques les envoient au tapis, baissant tous les obstacles du décor par la même occasion. Raz pourrait tout aussi bien les brûler ou leur envoyer des décharges mentales si ce n'est leur rouler dessus, monte sur une grosse boue psychique. En effet, son passe d'acrobate sous le chapiteau lui permet non seulement d'effectuer des figures de trapéziste, mais surtout d'utiliser cette boue sur le sol comme un trampoline et dans les airs comme un parachute. Pour parfaire sa collection de pouvoirs Raz peut également déplacer les



↑ Le camp a un réseau de tunnels qui évite les chargements inutiles.



↑ Sacha, prof de tir, possède un esprit très carré, voire cubique.



↑ Monte sur sa boue, Raz atteint aisément les plates-formes éloignées.

Montréal de la 1ère. Chacune par un personnage emblématique, mais les héros du jeu de la 1ère. Chacune par un personnage emblématique, mais les héros du jeu de la 1ère.

King Kong : Raz grimant aux buildings rappelle que l'équipe de Beyond Good & Evil, qui partage avec celle de Psychonauts l'approche de la qualité, travaille en ce moment sur le jeu de la 1ère.



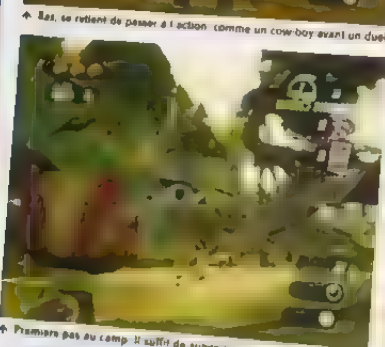
⤴ Derrière le paysage de l'échiquier se cache l'ombre de Napoléon.



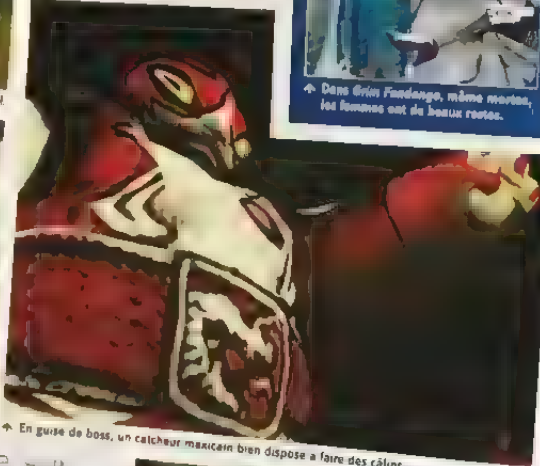
⤴ Toute l'après-pédagogique autour du petit génie. Saura-t-il les convaincre ?



⤴ Après avoir choisi son lit, on peut inscrire son nom sur un mince tableau noir.



⤴ Premiers pas au camp. Il suffit de suivre les autres enfants.



⤴ En guise de boss, un catcheur mexicain bien dispose à faire des câlins.

« Comme Tim Burton, le jeu sur l'imaginaire enfanta les décors cauchemardesques. »

30 objets assistent à la vie du jeu. Ils sont tous très utiles, mais certains sont plus utiles que d'autres. Par exemple, le sac à dos est un objet très utile, mais il est aussi très encombrant. Il faut donc choisir ses objets avec soin.

Comme une odeur de perfection

Le jeu est une œuvre d'art. Il est très beau, très amusant, et très éducatif. Il est parfait pour les enfants, mais aussi pour les adultes. Il est une véritable œuvre d'art.

Le jeu est une œuvre d'art. Il est très beau, très amusant, et très éducatif. Il est parfait pour les enfants, mais aussi pour les adultes. Il est une véritable œuvre d'art.

Le jeu est une œuvre d'art. Il est très beau, très amusant, et très éducatif. Il est parfait pour les enfants, mais aussi pour les adultes. Il est une véritable œuvre d'art.

En quelques dates

Tim Schafer a participé à de nombreux jeux vidéo.

1988 : Les premiers aventures de l'agamière pirate Gribble.

1991 : Monkey Island 2 : Le Chien. La deuxième des quatre volumes et aussi une référence du jeu d'aventure LucasArts.

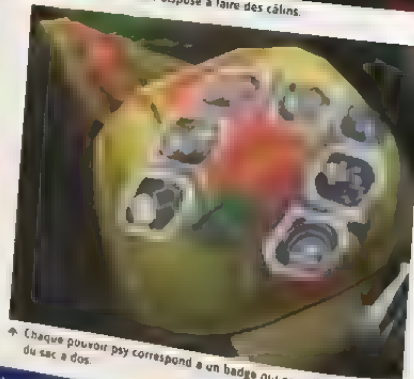
1992 : Day of the Tentacle permet de rejouer, sous différents aspects, les aventures des persos de Monkey Island.

1995 : Full Throttle. Escapade de l'assassin James Earl Ray d'un hijack. Le suite est sortie à l'eau en 2003.

1998 : Grim Fandango. Le voyage totalement déjanté de Manny au pays des morts, lui-même totalement squelettique.



⤴ Dans Grim Fandango, même mortels, les hommes ont de beaux rires.



⤴ Chaque pouvoir psy correspond à un badge qui se colle à l'arrière du sac à dos.

Psychonauts : l'aventure la plus amusante et la plus éducative que vous puissiez trouver. Elle est parfaite pour les enfants, mais aussi pour les adultes. Elle est une véritable œuvre d'art.



⤴ La repaire secret des Psychonautes, point de départ de leurs missions et source de pouvoir.



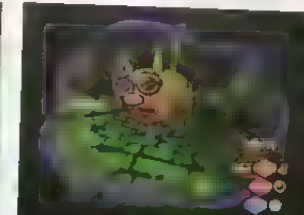
⤴ Pour téléporter Raz dans ce niveau, cette étrange bestiole l'avala littéralement.



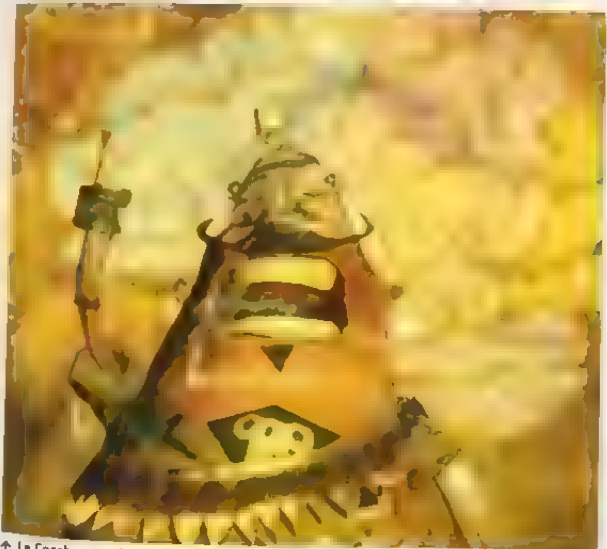
⤴ Quand on joue la grosse bête, il ne faut pas s'étonner de faire peur aux petites.



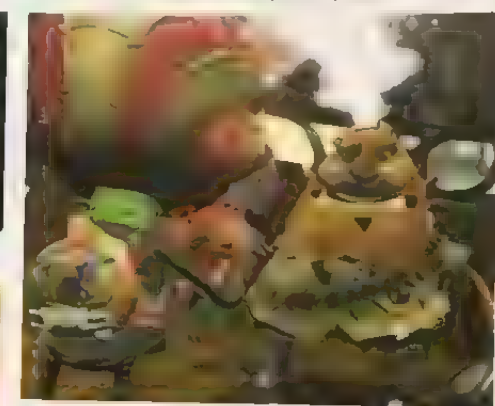
⤴ Sploosh ! Pour lancer le jeu, il faut d'abord marcher sur une cervelle visqueuse.



⤴ Voir à travers les yeux d'un autre, pouvoir intéressant mais pas souvent flatteur.



⤴ Le Coach, sorte de Monsieur Patate, donne le premier cours sur votre arme ultime.



⤴ L'entrée dans le cerveau se fait par la petite porte, en grande pompe.



⤴ En plus d'être charmante, Milla, prof de Raz, est une reine du disco.



⤴ Faut-il sauver ce gars des griffes du lapin, ou faire le contraire ?

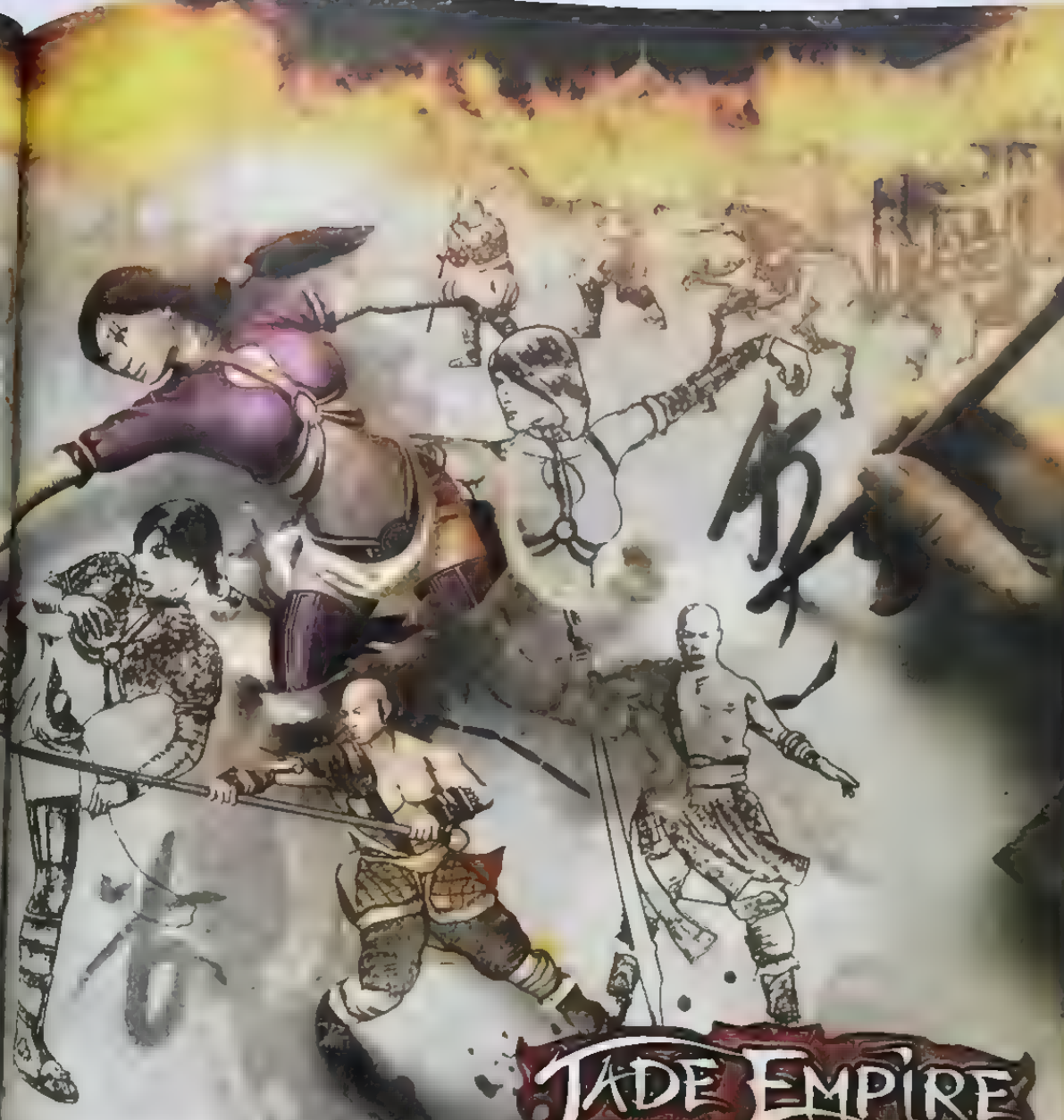
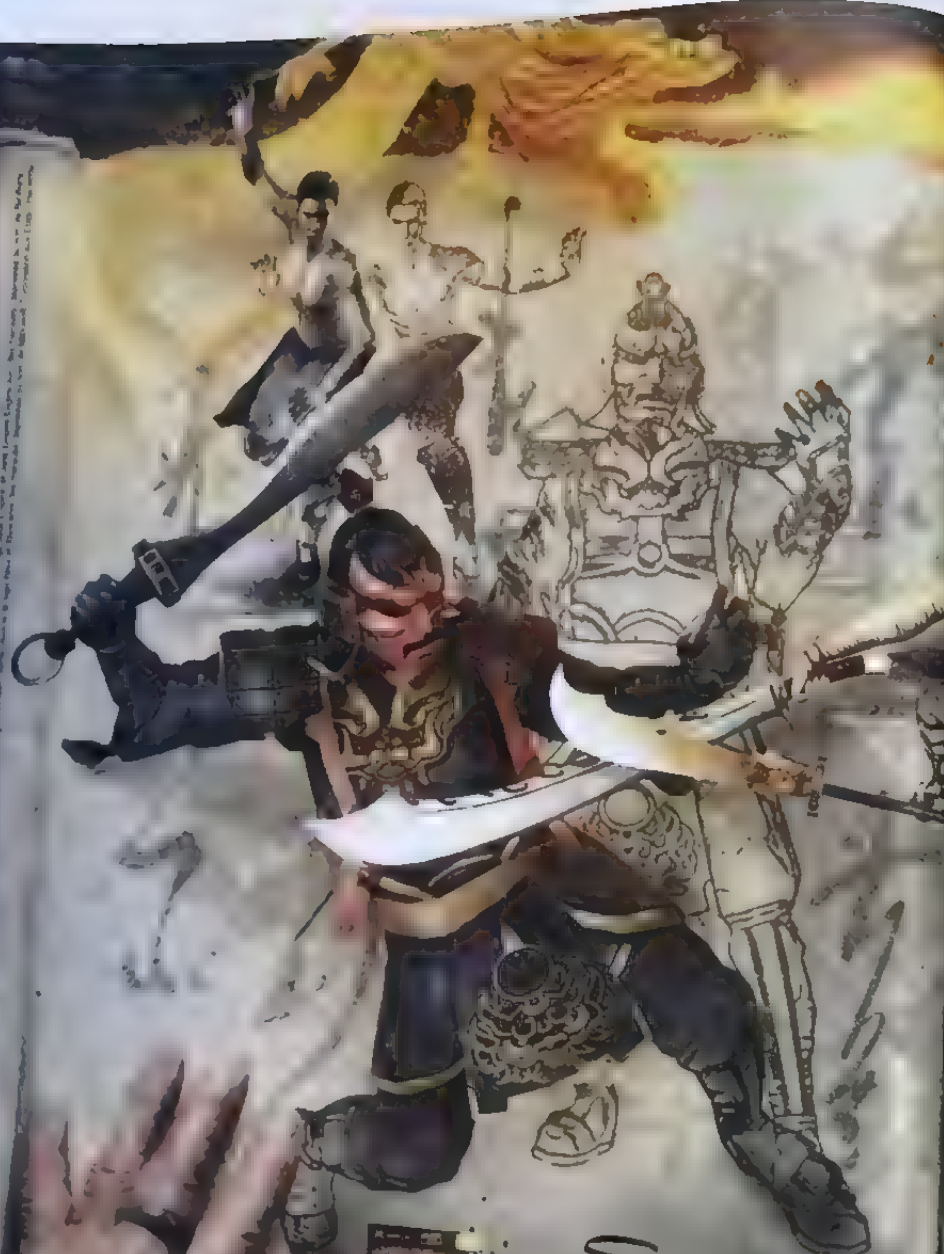
de raconter l'histoire, ils la vivent. Et même mieux, ils la jouent. Les expressions faciales échappent à toute caricature que leur imposera leur style cartoon. Impossible de ne pas tomber sous le charme des attitudes si naturelles de Raz lorsqu'il réfléchit ou qu'il montre de l'étonnement. Il faut voir aussi comment il se tient, tel un aventurier toujours prêt à affronter le danger. Portés par des voix anglaises qui mettent de bonne humeur, les dialogues sonnent justes et s'intègrent à merveille aux missions. Le jeu d'acteur est d'ailleurs riche et varié : l'image de l'ensemb

La coupe est pleine

En effet, tous les niveaux sont parsemés de bonus, toiles d'araignée mentales, cartes à jouer, souvenirs, et plus encore. La récompense pour le joueur ? Plus il collectionne d'items, plus il augmente son niveau psy (jusqu'à 100) et plus ses pouvoirs deviennent dévastateurs. Mais la difficulté n'est pas un souci majeur dans Psychonauts, ni la raison d'une exploration complète de plus de 40 heures. Les acharnés achèveront le jeu à 100 % surtout pour débloquer tous les artworks et les diapos (cf. encadré) essentiels à la compréhension de l'univers. Pour se préparer d'une durée

de vie aussi importante, la 3D offre une robustesse réjouissante. Presque tous les endroits sont accessibles et Raz n'hésitera pas à se servir de ses petits bras quand il faudra se hisser sur un mur trop haut pour son saut. Ceci étant, une expédition d'une quinzaine d'heures suffit largement pour terminer le jeu sans trop d'effort. Quinze heures de bonheur que nous pourrions partager des la rentrée. En effet, un éditeur (THQ) a finalement décidé de sortir le jeu en France et dans notre langue ! On ne peut que le féliciter de prendre ce risque. Le jeu vidéo a plus que jamais besoin de ce genre d'initiales.

Mise à jour : Nous ne sommes pas sûrs que Raz soit passionné par ce sous-marin qu'est le catch mexicain, mais il y a fort à parier qu'il apprécie son jeu. Nous lui souhaitons beaucoup de succès et nous espérons qu'il nous en dira plus.



16



Seul le guerrier qui entrera dans la légende, pourra accéder à l'immortalité.

Le monde de Jade est entre les mains du guerrier. Vous saurez que vous devrez passer le test ultime lorsque votre peuple sera devenu légende.

JADE EMPIRE

www.xbox.com/jadeempire

Microsoft
game studios

BIOWARE




it's good to play together

Xpertise

Tous les jeux du marché testés
en toute impartialité. Le guide d'achat
indispensable pour ne pas se tromper !

Super ou ordinaire ?



Seulement quatre jours restés dans la mors, ça fait quand même mal au cœur ! Les plus pessimistes vont se voir de noir, sortir cœurs et chrysanthèmes pour commémorer la veille funèbre de leur Xbox. La console est déjà couleur de deuil, pas besoin de se ruer en peinture : c'est déjà ça ! Pourtant, sachez que votre machine est très loin d'être morte... Mais que comme d'habitude, ça signifie traversée du désert. Tout sortira entre septembre et décembre, juste durant une période où nous le vivons si ne sommes pas vraiment en vacances ! Et pendant ce temps, on passe un été pas si mauvais que ça. **Mollog URT 3** et **Hulk** ont suffisamment d'intérêt pour vous tenir occupés et bon moment ! Ça fait toujours plaisir de voir que quelques développeurs essaient d'améliorer leurs produits d'un épisode à l'autre, sans uniquement

capitaliser sur la renommée de leur licence. MotoGP 3 d'ailleurs, fait exactement le contraire : malgré la force et la notoriété de sa licence, la compétition officielle ne représente que 25 % du nombre de pilotes. Il faut aussi... Et l'audace paraît puisque ce volant élargi est public au-delà des passionnés des courses dominales : « J'adressai également aux motards « ordinaires » C'est la fois longtemps que l'on attendait un jeu de moto aussi complet et fouille qu'un litre de caisses à la Forza. Bravo à Climax d'avoir enfin exaucé ce souhait. Y a pas que Forza dans la vie, il y a maintenant MotoGP 21 qui suit, peut-être arriveront-ils à être aussi performant sur deux et quatre-roues, et deviendrez le premier champion du monde virtuel des deux dix plines ? C'est tout le mal que on vous souhaite le. Sur ce, bonne fin de vacances et reposez-vous bien en attendant la rentrée, qui sera très chargée en hits. Et attendez un peu avant de vouloir enterrer votre machine, elle va encore servir ! »

Frédéric Brunet
Chef de rubrique expertise

Moi et la moto



J'ai déjà pas le permis voiture, vous me voyez sur une moto ? Et avec mon gabarit, je crois que je serai restreint aux gros customs style Harley ou Goldwing. Quoique, ça colle bien avec le catch ça t'es pas un casque ?



SUM
Torque n'est pas mon film préféré, désolé
à tous ceux (et celles surtout !) qui
fantasmaient à l'idée de me voir vêtu de
cuir enfoncé sur un gros cube rugissant.
Deux et quatre temps évoquent pour moi
des pas de danse et non pas des
cyndres.



C'est fatigant à piloter, dommage parce que ça te fait auprès des filles ! Les modèles que je préfère sont les Café Racer et la V-Max dotés d'une accélération foudroyante. On passe d'une terrasse à l'autre en un clin d'œil avec ce genre d'engin !



Jeff
Lorsque j'étais jeune, j'ai été Mel. Si Angel !
Si vous regardez attentivement Easy Rider
vous me verrez en arrière plan, j'aime tout
ce qui est plus bruyant et qui picole plus
que moi, c'est donc les Harleys que je
préfère. Et avec des bottes, je gagne 5 cm !



Il faut mettre un casque dans super
am... à son... de dans les rages
Emp... que un... se tiennent les p... tous
de... à l'... n'a... l'autre...
Et... en... pour les... dans
les... comment... c'est pas une moto
y a n'a pas de moteur ?



Privé de moi que je suis... l'équipe du MOX me cantonne aux Soix et aux mobyettes. Dommage pour moi car j'apprécie beaucoup les couleurs discrètes et le bon goût des blousons de motards. On dirait nîs maillots de foot version cuir, miam !

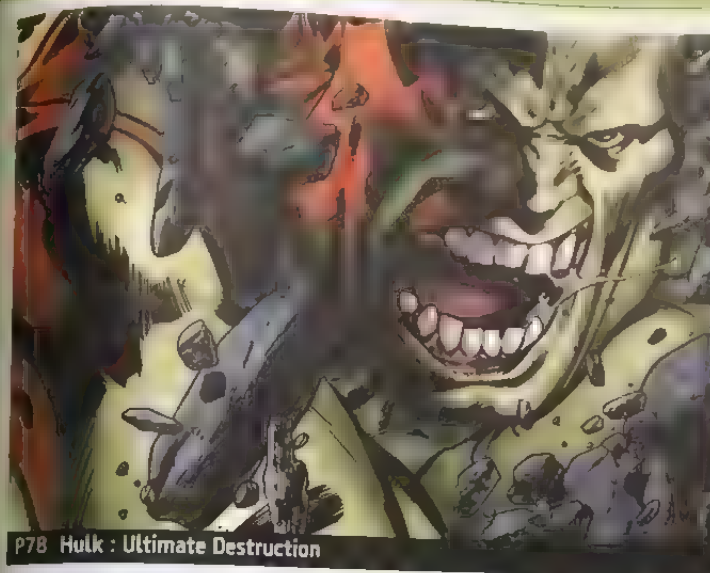


donc je suis fan
des motos et me la
sente suffisamment
et je suis pas à moi
en chutant pour avoir sage que c'est pas
en pour moi hein. Ou alors comme
par exemple



La moto est pour moi un plaisir intense.
Sur un modèle puissant faut que je pense
à mettre de la coiffe sous mes bottes car
vu ma corpulence j'ai un peu tendance
à m'enlever de la selle dès la première
accélération.

Cette orne dont on vous parle plus haut dans cette page est un fém parlant pour être
 en 2^e (second) degré, qui ne manquera pas de le dire les moutards et les autres !



P78 Hulk : Ultimate Destruction



P74 Les 4 Fantastiques



968 MotoGP URT 3



P70 Ghost Recon 2
Summit Strike

✱ **Naze.** Autre naze, plus prétentieux dans sa mise en scène et son scénario (donc encore plus raté), le fabuleux *Biker Boyz*, avec en vedette Laurence Fishburne. Moins naze que *Torque*, mais à voir tout de même pour ngoler un coup

Magazine
Officiel
N°1LE JEU
DU MOISMagazine
Officiel
N°1

ELITE



MotoGP Ultimate Racing Technology 3

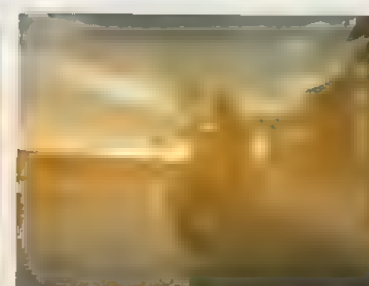
Un nouveau départ pour une saison pleine de sensations. Sans trop choquer les puristes.



20 concurrents en course, sans ralentissement. Bravo !



Chacun sa trajectoire : l'essentiel est d'arriver en tête.



Les effets sont impeccables : lumineux, réalistes et jolis.

Texte : Fred

Xbox 360	EA GAMES
Genre : Course	Live : 16 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 à 4	Prix : Environ 60 €
Site : www.motogp.com	

Encore un jeu de sport mécanique... Y'en a qui trouvent ça aberrant, de passer des heures à courir après les millièmes, à bricoler des réglages, à essayer des trajectoires inédites. N'essayez pas de faire comprendre la joie qui nous submerge lorsque l'on a descendu un temps à quelque chose qui vous démarde l'ultra de la chose : c'est impossible. Le goût de la vitesse, c'est inné. On l'a ou on ne l'a pas tout au mieux, et découvre-t-on plus ou moins tard dans sa vie. Mais entre à mer à l'envie et à l'envie. Il y a deux mondes, que seules de longues heures de pratique et de concentration font se rencontrer. Du pilote virtuel, il y en a plein les salons de France et d'ailleurs, s'échangeant des trucs dans les forums du Net, pour gagner une poignée de centièmes de seconde dans le virage sur tel circuit. Être pilote virtuel est une occupation à temps partiel et reste un métier exigeant, surtout sur Xbox. Ce satané Live a brisé bien des vocations et fait découvrir aux plus prétentieux la différence existante entre un caïd de niveau local (qui déroule son frère ou son voisin de 12 ans) et un champion de classe internationale capable de courir 4 secondes du tour de chauffe.

Deissons temporairement l'aspect communautaire pour revenir sur notre *Homo Sapiens Pilatus Vulgaris*, roi de la vitesse dans ses propres préférences. En général, le shooté au km/h est un individu assez begueule à la recherche de grosses sensations (il aime se la faire avec des manœuvres osées) mâtinées d'un peu de réalisme (il n'aime pas la conduite à la Outrun par exemple). À la limite, les cours où il a envie de se détendre, il se s'efforce un

Xtra

SPORT PROPRE
L'équipe nous a confiés avoir beaucoup planché sur les systèmes anti-triches du Live. Faut les expliquer, de peur qu'ils aient des bugs pour gagner une course.



Les Pit Babes restent moins biens carénées que les motos.



Un départ réussi peut faire gagner une demi-douzaine de places !



Les angles de caméra dynamiques renforcent la sensation de vitesse.

Les replays

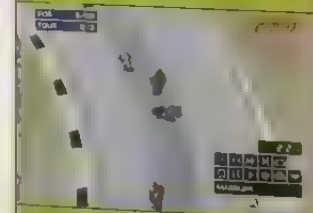
Le magnétoscope permet d'admirer ses plus belles performances sous tous les angles !



C'est pendant les replays que l'on savoure le mieux la modélisation.



Les cônes sont aussi simples que possible. On se reconnaît vite !

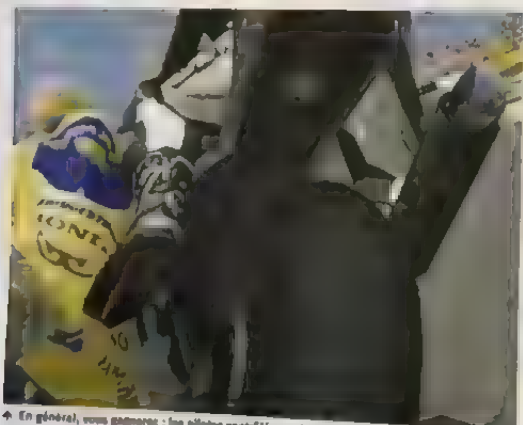


La vue hélico inclut le bruit des pales, authenticité oblige.

Zéro. C'est le nombre de motards à la rédaction du MOX, pigistes compris ! Aversion aux deux-roues (Fred), défaut de permis (Berreb) de conduire ou d'écouter dans le bon sens (Brandon), chacun à ses bonnes raisons.



* Il ne manque rien sur les motos, hormis les sponsors interdits.



↑ En général, vous gagnerez : les pilotes contrôlés par la machine ne sont pas des sauvages.

peut d'ailleurs J. Leclercq en faire bon usage
mais le reste du temps, il se cantonne bien en-
dehors : « WIKI EN FRANÇAIS est certainement
des mises-à-jour de ce genre de projet
que par un seul titre dit de simulation et
le reste d'y jouer non-stop plusieurs trimestres
durant S il entre le rallye, il passe le voir sur
Cohn, il est branché course urbaine c'est
Project Gotham Racing ou Need for Speed
Unleashed et c'est m'écarter, y a de la honte
chances qu'il soit passé sur MotoGP LRT et il
aime le FI il doit jouer sur une autre machine
surveillé un peu vos fréquentations !

Motard virtuel professionnel ou occasionnel,
peu importe car tout le monde trouve son
compte avec a saga se l'auto tous y compris
les simples amateurs de beaux jours vidéos
Différence et de se tenir à ce titre même
si on entraîne rien à rien à ce sport ou aux

mots, tellement son habillage graphique
 claque la réine. Comme Rodolphe, O G
 Kingdom Under Fire. MotoGP fait partie de
 éminent mais très select du des lettres Elite et
 éminent trois générations. La beauté semble
 horridement chez Kazuma, à se demander quel
 partie fusion ont passé les créateurs du
 moteur 3D pour reproduire aussi constamment
 les lettres et la puissance de la console. Cost
 pes du phéarisme mais se press en rapproche.
 sur lequel l'on examine de pres en rapproche.
 afin : une proposition des mode dans les
 lettres et plusieurs des lettres dans Forza
 J'mais vu, mode de lettres, qui fera
 dresser les appendices des lettres, qui fera
 3D (leche les cheveux sur la tête que vous
 pensez à quel ?) Les lettres, le sublime
 qui garde un sens, l'opéra de lettres, l'opéra
 de lettres en 3D, de lettres, de lettres, de lettres
 dans la garde, les lettres, les lettres, les lettres
 environnement de la mystérieusement p us

Les ghosts

Établissez un temps puis entraînez vous contre votre chrono !



✦ **Pas de fioritures** : le fantôme est translucide, point barre.



♣ C'est plus facile de doubler sans risque de choc !

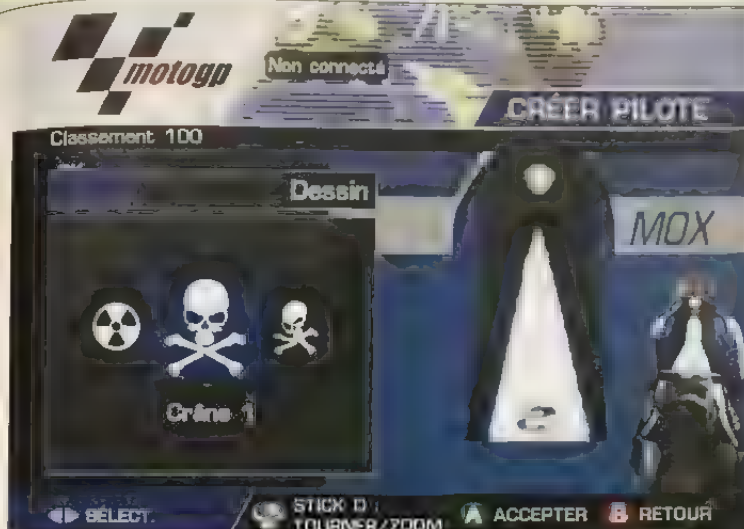


↑ Là, il y a quelque chose qui ne va pas du tout, ça va faire mal



↑ Une chute, ça fait surtout perdre des secondes indispensables.

l'ennemi d'autres et ses musiques d'origine. Comme un bon casse qui intègre les mélodies choisies par Climax prennent vite la tête et ne vous lâchent plus. Pas la peine de sortir les bouchons cependant : la partie à bruyages s'en suit avec bien sûr tout ce que vous disposez d'un MotaGP JRT marte que, un passe que qués m'utiles à pper le contenu en entenda Vega de ses CO piétoles sur le d'sque dur (le régime) de sa Xbox pour se m'otier un enregistrement sonore à a hauteur de a physique du titre, il vaut mieux, car la dureté de sa finel néderence ? Profitez !



↑ Il est possible de donner l'apparence que l'on veut à son corps.



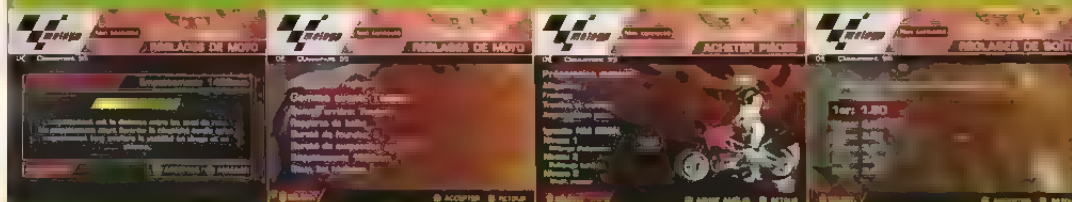
⬆ La vue embarquée est jouable, mais faut s'accrocher...



↑ La vitesse s'autoregule dans les stands
Pas de risque de pénalité !

Les réglages

On peut bidouiller légèrement sa bécane de GP ou de street, mais ne vous attendez pas à une finesse à la *Colin McRae*. *MGP3* oublie un peu la haute technicité de ce sport et ne nous offre qu'un réglage d'empattement par-ci et un changement de slick par-là... C'est léger ! Les motos sauvages, elles, peuvent disposer de nouvelles pièces.



↑ Plus sobre, y a pas. Le tuning mécanique s'avère superficiel dans le fond et dans la forme.

↑ Pas de problème du type Michelin/Bridgestone dans ce jeu vu qu'il n'y a pas de marques !

↑ Sur les roadsters, il est possible de booster la puissance en achetant des bits adaptés.

↑ Pas très évident de régler finement une boîte avec aussi peu d'explications... Réservé aux initiés

« Être pilote virtuel est une occupation à temps partiel et reste un métier exigeant »

» Iron Maiden. - Bref, ce genre de choses sont entendues pres des circuits, histio re de rester dans le tnp mecanique violent offert par les bons soins du docteur Climax. MotoGP 3 ne s'apprivoise pas en une soiree. Sa moto vous n'ez qu'aujourd'hui aux plaisirs mecaniques assures par les mouls. sachez que ce n'est pas aussi facile que ca en l'air. Maîtriser un gros cube demande un minimum de finesse et d'intelligence, pour éviter de passer sa vie a nettoyer le bitume avec son posterieur. Un bon conseil, faites le vide dans votre esprit et oubliez tout ce que vous avez appris en automobile sur le plan des trajectoires et de l'attaque de virage. En deux-roues, il n'y a que deux trajectoires possibles : la bonne et celle qui vous fait chuter. A moins d'être un vrai malarod ou d'avoir joué aux précédents jeux, les bûches sont inévitables les premiers tours de roue. Puis, avec l'habitude vient la grâce

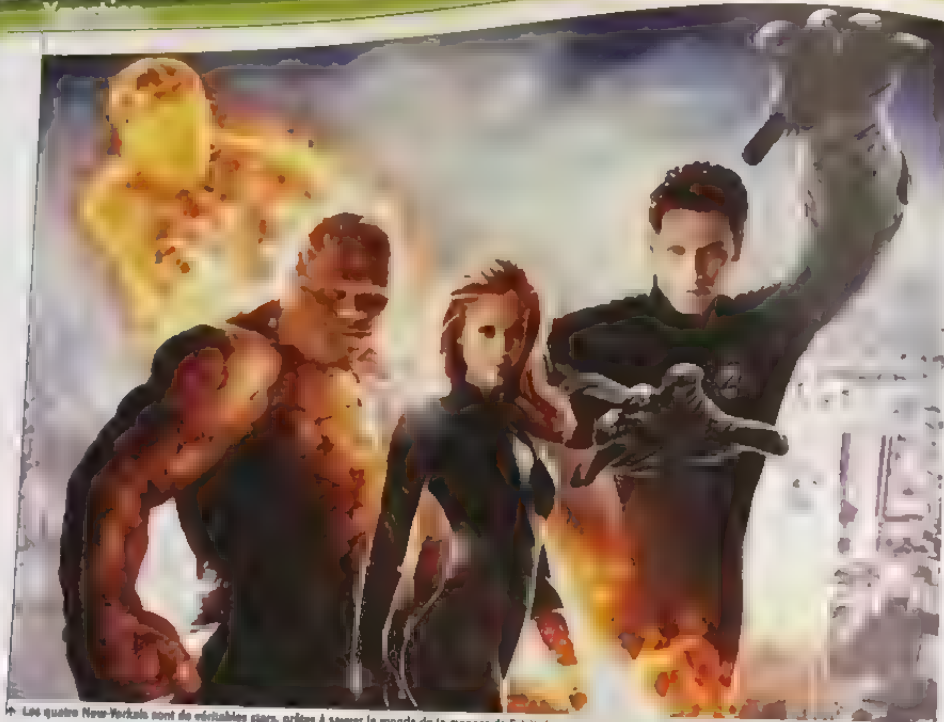
et l'on se surprendra à enchaîner les courbes de manière intuitive au bout d'une demi-douzaine d'heures.

La prise en main des MGP URT a toujours été bonne, avec la possibilité de dissocier ou pas le freinage (avant et arrière sur les gâchettes). Comme dans tout sport mécanique, de bons freinages comptent autant que la vitesse de pointe et très vite, vous acquierez, à science nécessaire pour réaliser de superbes franchissements de chicanes en perdant un minimum de vitesse. Le moteur physique du reste, fait preuve de gentillesse à l'égard du pilote maladroît qui a tiré hauteur une barre à plus de 300 km/h, l'envoyant nœcoter tel un billé de flipper heurtant un « bumper », sans nécessairement occasionner une chute. Idem : jamais l'on s'accroche avec un autre pilote.



♣ L'animation des chutes est saisissante de réalisme... On a mal !

✖ **24 H.** Vous pensez que c'est fatigant de conduire 24 heures une voiture, à 3 pilotes, sur le même circuit ? Alors imaginez ce que ça doit être en moto... Les 24 H du Mans moto est certainement la course la plus pénible du monde.



Les quatre New-Yorkais sont de véritables stars, prêtes à sauver le monde de la menace de Fatalis !

Xtra



HISTORIQUE
Ils fuient l'Amérique pour Stan Lee. Les quatre Fantastiques ont été créés en 1961, à l'âge de 21 ans, par Stan Lee et Jack Kirby. Ils ont été créés pour le magazine *Tales of Suspense*. Ils ont été créés pour le magazine *Tales of Suspense*. Ils ont été créés pour le magazine *Tales of Suspense*.

Les 4 Fantastiques

Génétiquement modifiés, ils sont très dangereux pour la santé... de leurs ennemis !

Texte : Thomas Huguet

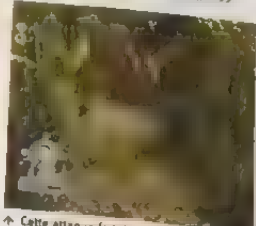
Dev : Seven Studios **Ed :** Activision
Genre : action **Line :** Nam
Mode joueurs : 1 ou 2 **Prix :** Environ 60 €
Site : www.f4thegame.com

Aussi connus en France que Flash ou l'Homme de l'Albatros, les 4 Fantastiques sont pourtant d'immenses stars aux États-Unis. Cela explique d'ailleurs le fait qu'ils aient les honneurs d'une superproduction cinématographique alors que le dernier Atlantis n'a eu droit qu'à l'Atlantis.



↑ Ramenez Alicia, votre amie aveugle, en lieu sûr.

Duffy, reste qu'ici, on connaît plutôt mal ces quatre super-héros et leur histoire. Exposés à une violente décharge de radiations cosmiques, Reed Richards, Ben Grimm, Sue et Johnny Storm se réveillent avec des capacités extraordinaires. Richards, totalement élastique, s'allonge à loisir (pour vous mesdames) tandis que Grimm se transforme aussi en rocher que monstrueusement puissant. Sue disparaît à volonté et foudroie les petites caillottes comme personne tandis que son frère Johnny brule de désir et tout ce qui bouge au passage. Dans le film comme dans le jeu, nos héros devront utiliser leurs pouvoirs au mieux pour défaire le Dr Fatalis, un des plus grands vilains que la galaxie cosmique ait connu. La progression est basée sur un...



↑ Cette attaque fait des ravages en écrasant les ennemis alentour.



↑ Intérez de vous dire où vous devez vous placer.



↑ Les coups spéciaux sont pratiques mais consomment de l'énergie.

Grand écran : Même si ce n'est pas le jeu pour décrocher un oscar, le film semble déborder d'effets spéciaux de grande qualité. Pour ce qui est de la musique, elle est à la hauteur. Le jeu est très agréable à jouer.

Fantastiquement ordinaires à contrôler

Les situations mettant à contribution les pouvoirs des héros ne manquent pas, mais leur mise en scène est trop dirigiste et n'implique pas assez le joueur qui se contente de regarder.



↑ Ici, Les 4 Fantastiques sont tous mis à contribution.



↑ On lance le ennemi, on marte le bouton A et c'est fini.



↑ Attention, la Torche va bientôt balayer l'écran !



↑ Il faut exploser leur bouclier avec une attaque spécifique.



↑ Vous pouvez à tout moment acheter de nouveaux combos.



↑ La super spécial de Mr. Fantastic, super impressionnant.

« Tout ceci transforme Les 4 Fantastiques en beat'em all sympathique mais un peu banal. »

Un enchaînement (pas toujours élaboré) de missions dans lesquelles le joueur dirige un membre de l'équipe, seul ou accompagné d'autres Fantastiques. Rien de très original évidemment : chaque héros dispose de ses propres pouvoirs et il conviendra de bien choisir son personnage en fonction des situations rencontrées. Enfin, choisir est un bien grand mot, vu que le jeu automatise presque totalement les passages nécessitant une aptitude spécifique. En gros, on combat sans arrêt et avec n'importe quel personnage (tous ont peu ou prou les mêmes coups) jusqu'à ce qu'un rond de couleur apparaisse au sol. Il s'agit alors de se secouer les meninges et d'aller poser le personnage concerné - tous ont une couleur spécifique - sur le cercle et d'appuyer sur une touche. Un mini-jeu tout simple plus tard, le monstre est mort : la dame est sauvée et le chat est descendu de l'arbre... Même si l'on doit parfois faire la manœuvre avec plusieurs Fantastiques, la tâche n'a rien de bien transcendante et le jeu donne

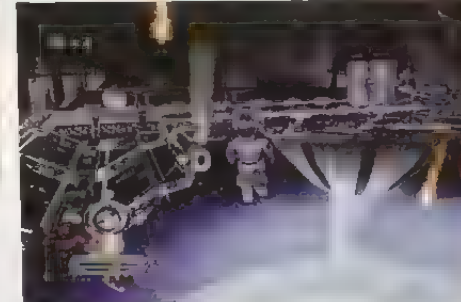
globalement peu l'impression d'incarner de véritables super héros. Par ailleurs, la manabilité reste très simple entre les personnages, la Torche (considérée volier) restant aussi désespérément clouée au sol que cette brute de Grimm. Tout ceci transforme malheureusement Les 4 Fantastiques en beat'em all sympathique mais banal, d'autant que la réalisation n'enflamme pas votre écran. Ce n'est pas désagréable à regarder mais des ralentissements et quelques problèmes de caméra reflètent l'enthousiasme. Côté personnages, seul Fatalis est fidèlement modelisé, les fans de *Charmé* et *Nip/Tuck* devraient apprécier. Tant pis pour les amoureux de la belle Jessica Alba ! Relativement long, jouable et bilingue de bonus à débloquent, les 4F auront pu être très agréables s'il avait mis plus en avant les capacités extraordinaires de ses héros. Ce n'est pas le cas, et nous vous conseillons d'attendre son arrivée au rayon gam occasion plutôt que de vous précipiter.



↑ Alicia s'est encore fait capturer le syndrome Kim Bauer ?



↑ À force de flamber, il a fini par énerver la Chose.



↑ Le début du jeu, alors que vous n'avez pas muté.

Le verdict

- X** **Graphisme** : Les niveaux ne sont pas homogènes mais ça reste joli. Dommage pour les ralentissements fréquents.
- X** **Son** : On enlève les voix (comme souvent) ratées et les musiques très oubliables, et il ne reste plus que les bruitages convenables.
- X** **Jouabilité** : Faire 4 personnages à la manabilité vraiment différente était un pari impossible. C'est sympa, mais pas Fantastique.
- X** **Durée de vie** : Le jeu est assez long, jouable en coopération et plein de défis (temps, points). Correct, mais on doute que vous y reveniez.

En résumé

Même si ce n'est pas le jeu pour décrocher un oscar, le film semble déborder d'effets spéciaux de grande qualité. Pour ce qui est de la musique, elle est à la hauteur. Le jeu est très agréable à jouer.

11

★ **Vitalité** : Le Dr Doom n'est pas le seul ennemi du jeu. Moleman, Diablo, Puppetmaster et bien d'autres devront être défaits avant de pouvoir refaire le portrait de Dr. Christian Troy, enfin Doom, ou Fatalis.



↑ Prendre l'ennemi à revers sous la meilleure tactique

Ghost Recon 2 : Summit Strike

Pour leurs ultimes frappes sur Xbox, l'élite de Ghost Recon 2 sort la grosse artillerie.

Texte : Sam

Dev : Red Storm X Ed : Ubisoft
Genre : Action/stratégie X Lint : 36 joueurs max
Nbre joueurs : 1 à 4 X Prix : Environ 30 €
Site : www.ghostrecon.com

Depuis leurs débuts sur PC, l'équipe des Ghosts en a vu, du pays. Après quelques républiques de l'Est, la Corée du Nord ou encore Cuba, ces spécialistes du tournage militaire se lancent dans l'assassinat par la bombe du Kazakhstan. Cette fois-ci, ils devront calmer

les ardeurs expansionnistes d'un chef de guerre palustre rependant au nom de Asad Rahu. Inutile donc de s'attendre sur ce scénario estampillé Tom Clancy, simple prétexte pour justifier les onze missions inédites, comme l'était Island Thunder, extension de Ghost Recon promise du nom. Summit Strike ne se contente pas de reprendre le moule du jeu en lui ajoutant quelques fioritures à peine perceptibles. Il en garde l'essentiel : à savoir la jouabilité simple mais efficace et cette ambiance très immersive des champs de bataille. Si différence il y a, c'est sur le terrain. En première ligne, ravivonnement. Son habillage graphique a gagné en finesse, les décors choisis se révélant propices à toutes

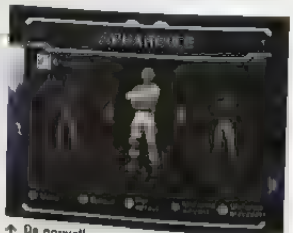
Xtra

ATTACHE BUNDÉE

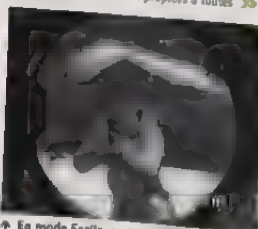
Dans ce mode, deux équipes s'opposent. Elles possèdent chacune trois soldats. Un but consiste à détruire les blindés ennemis grâce à une fusée blindée. Pour en protéger les siens, il faut que les membres de son équipe évitent d'être tués. Au cas où la victoire se joue dans le bon équilibre entre l'attaque et la défense, les joueurs doivent marquer des points de désignation et ainsi.



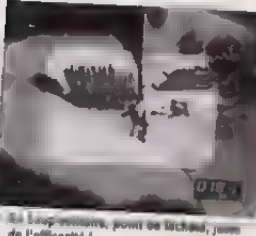
↑ Si vous les couvrez, vos hommes soigneront les blessés.



↑ De nouvelles tenues adaptées à tous les types de terrains.



↑ En mode Facile, certains soldats se laissent ajuster.

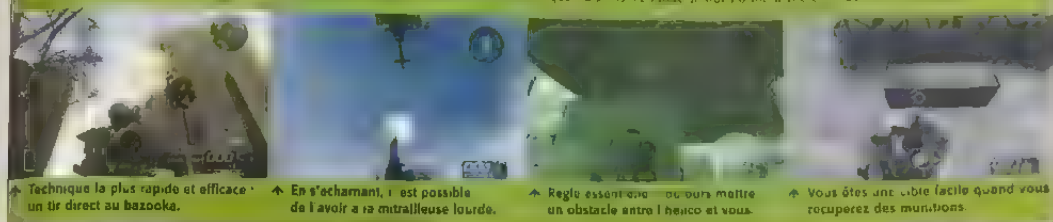


↑ Un bon moment, point de lâcher, jeu de l'efficacité !

Récompense : En réalisant vos missions, vous obtenez un certain nombre de points (environ 2 000 en règle générale) convertibles en bonus à débloquer : vidéos, objets, art works

Chasse à l'hélico : on recherche des tueurs de rotors !

Ce mode ajoute aussi en jeu une nouvelle catégorie d'ennemis à savoir les hélicoptères. D'ailleurs, le plus intéressant de ces véhicules blindés est avant que si ne vous attendent sera donc votre objectif. Et comme vous ne pourrez tirer que trois fois, ce mode se transforme vite en chasse à la mort.



↑ Technique la plus rapide et efficace : un tir direct au bazooka. ↑ En s'échappant, il est possible de l'avoir à la mitrailleuse lourde. ↑ Règle essentielle : toujours mettre un obstacle entre l'hélico et vous. ↑ Vous êtes une cible facile quand vous récupérez des munitions.



↑ Récupérer une arme bien chargée est d'un grand secours.



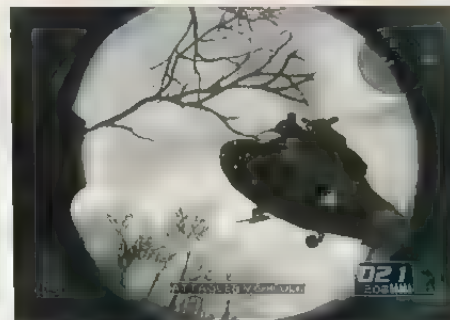
↑ Seul bug graphique recensé sur toute une campagne.



↑ Des ordres simples pour gérer toutes les situations.



↑ Une roquette bien placée et c'est la fin de la mission.



↑ Une pression sur Y et vos hommes attaquent l'hélico.

« Loin de se définir comme un simple supplément, Summit Strike se présente comme un jeu complet, terminé. »

» sortes de stratégies. Que ce soit un versant enneige étendue semi-désertique, une forêt dense ou une zone urbaine, ils offrent presque toujours quelques zones de couverture et des spots intéressants pour decimer les ennemis sans grand danger pour sa santé. Rien de plus jouissif que de se poster en haut d'une colline et d'aligner les soldats de l'autre camp ralentis dans leur progression par la pente et l'éparpillage de la poudreuse ! Mais attention : ce qui fonctionne dans un sens, fonctionne aussi dans l'autre. Tout le talent du professionnel consistera donc à profiter en premier de l'avantage terrain. Cette situation influera aussi sur le choix tactique quant à la manière d'appréhender les missions car Summit Strike offre plus de liberté au joueur. La plupart du temps, les missions sont à objectifs multiples. Et selon l'ordre choisi, votre avancée s'apparentera à une promenade de santé ou

à une véritable descente aux enfers. Du moins en mode Difficile car en Normal, les réactions ennemies demeurent un peu étranges. Cela dit, la campagne Solo reste un très bon entraînement pour le Multi qui, en plus de la vingtaine de modes présents et de leurs variantes, s'en est vu aggrémenter de deux nouveaux : la chasse à l'hélico et l'attaque blindée. A cela s'ajoutent bien sûr tous les petits plus habituels d'une extension : des armes, des modèles de personnages et de nouvelles cartes. La grande question reste la suivante : l'achat de Summit Strike se justifie-t-il ? Pour ceux qui ont aimé Ghost Recon 2, ou qui veulent le découvrir maintenant, la réponse est sans hésitation oui. Loin de se définir comme un simple supplément, il se présente comme un jeu complet, terminé, le Ghost Recon 2 que nous aurions dû avoir dès le départ. Et avec son prix petit budget on aurait vraiment tort de s'en priver !

Le verdict

- Graphisme : Environnements somptueux et une animation des protagonistes plus fluide. Un bon point pour les effets météo.
- San : Des effets sonores réalistes et vraiment immersifs. Avec un matériel 5.1 vos voisins se croient sur un champ de bataille.
- Jouabilité : La prise en main simple et intuitive a déjà fait ses preuves. Bien que meilleure, l'IA n'est toujours pas parfaite.
- Durée de vie : 9 h suffisent pour la campagne Solo. La litanie de modes Multi en et hors ligne assure la pérennité de ce titre.

En résumé

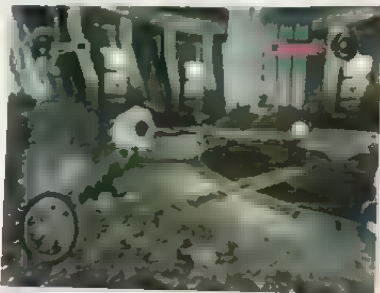
Summit Strike transcende Ghost Recon 2 et apporte cette sensation de répit et de plaisir manquant et sans apprécier le bon jeu d'apprécier le bon jeu.

16

↑ Tacticien mais pas guerrier : il a été possible de réussir deux missions de la campagne Solo en niveau Normal sans avoir à tirer un seul coup de feu. L'équipe s'est occupée de tous les adversaires.



↑ Le gars au barillet ne sait pas ce qu'il attend. Huh.



↑ Votre toute première confrontation avec Abomination.



↑ En photo c'est classe, alors imaginez-vous en mouvement.



↑ Pas évident de se battre un tank quand les copains vous ennuit.



↑ Les objets portés sont transparents pour plus de lisibilité.



↑ Ce boss, trois fois plus grand que vous, est une vraie calamité.



↑ Voilà un coup qui nettoie bien, mais qui nuit au carrelage.

Xtra

Le jeu de Conker

Conker est un jeu de tir à la première personne. Le joueur incarne Conker, un petit oiseau anthropomorphe qui se réveille dans un monde dévasté par une guerre nucléaire. Il doit traverser un paysage post-apocalyptique rempli de créatures mutants et de machines de guerre pour retrouver sa famille. Le jeu est connu pour son humour noir et ses graphismes détaillés.

Le verdict

- X Graphisme : Le jeu propose des graphismes très détaillés, avec des textures et des modèles de personnages très soignés.
- X Son : Le son est de très bonne qualité, avec des effets sonores très réalistes et une bande originale très agréable.
- X Jouabilité : Le jeu est très amusant à jouer, avec une mécanique de tir simple et efficace.
- X Durée de vie : Le jeu propose une durée de vie très longue, avec de nombreux niveaux et des défis très variés.

En résumé

Conker est un jeu de tir à la première personne, très amusant à jouer, avec des graphismes très détaillés et un son de très bonne qualité. Le jeu propose une durée de vie très longue, avec de nombreux niveaux et des défis très variés.

16

Une preuve de plus que les écureuils ne devraient pas être autorisés à porter des armes.



Conker

16

Dégommez des Tediz sur shootdatediz.com

XBOX LIVE

XBOX

it's good to play together

SéleXion

Désormais, pour ne plus se tromper, nous vous proposons une sélection des meilleurs titres par catégorie. Maintenant, plus d'excuses pour éviter les Xécrables et se jeter sur les Xplosifs et à voir !

Course

XPLOSIF

Gonflés de talent comme de bounhis, ces saigneurs de la route ne laissent aucune chance à leurs poursuivants. Simulateurs experts, ils peuvent aussi donner du régime dans la tête froissée avec classe et générosité. Jamais largués, toujours premiers, avec eux vous ne finirez jamais sur le bas-côté !

CRASH 'N' BURN résume une bonne synthèse de l'ensemble de la série : complet, technique, plaisant à l'air, agréable à jouer. À la différence de *Flatout* ou d'un *Racing Evolution*, *Crash 'N' Burn* se joue tout en glisse et en finesse. À réserver donc aux virtuoses des courbes parfaites.



MOTOGP 2 Prix actuel : environ 30 €
Même de chercher ailleurs un jeu de moto plus abouti, *Motogp 2* est beau, réaliste, agréable avec des modes de jeu en Live aussi nombreux que complets. Les subtilités nous manquent : Préparez-vous à faire chauffer le bitume !



TRUCKS EVOLUTION Prix actuel : environ 15 €
Il est difficile de trouver un jeu de camion aussi complet, amusant et même avec 8 voitures en mode *Racing Evolution* est un jeu de camion à la fois complet et agréable. Préparez-vous à faire chauffer le bitume !



RAIDEN RACING 2 Prix actuel : environ 30 €
RSC2 offre un challenge complet et varié. Techniquement impeccable, il offre un horizon à perte de vue et des textures particulièrement soignées. Dans un style très arcade *RSC2* est plus rapide, plus beau, plus grand. En un mot : meilleur ! En outre, bénéficie d'un live plus qu'accrocheur !



PROJECT GOTHAM RACING 2 Prix actuel : environ 30 €
Avec simulation *PGR2* bénéficie d'une durée de vie exceptionnelle. Ajoutez à cela un niveau graphique et une compilation Live bien pensée et vous obtiendrez la simulation de conduite absolue !



BURNOUT 3 TAKEDOWN Prix actuel : environ 30 €
Expert en cartons spectaculaires, propose au jeu pur et en continu. *Burnout 3* est ce qui se fait de mieux et de plus addictif en matière de jeu de course arcade. L'essence des sens dans tous les sens, ça aussi sur le Live ou l'offline sans baisse de régime.



À VOIR

Au chrono comme au contrôle technique, ces suiveurs à suivre ont du répertoire sous le capot. Pas hors de portée, mais tout de même dans le peloton de tête, ils savent bien se conduire tout en disposant d'une bonne tenue. Vifs, nerveux et prêts à se dépasser, ils n'attendent qu'un signe pour s'élancer !



F1 2002
Même si la prise en mains est « tout public », ce titre s'adresse finalement à une certaine élite, par sa technique de ses circuits.



JUICED
Ni lard, ni très bien caréné, *Juiced* offre tout de même des sensations de customisation à vitesse modérée correcte et très précises. Bon à emmener en rodage.



MIDTOWN MADNESS 3
Pas assez satisfaisant *Midtown Madness 3* est un jeu sympathique bénéficiant d'une réalisation correcte. Heureusement le Live lui permet de se démarquer avec la richesse de ses modes de jeu.



NFS UNDERGROUND 2
Tape-à-l'œil et un peu rentre-dedans, le tuning poussé à l'extrême pour des sensations de pilotage pas toujours intenses.



CRASH 'N' BURN
Le ferronisme routier sur traces ovales, ça tourne vite au défouloir à grande vitesse un peu brouillon. À pratiquer avec modération donc.



FLATOUT
Esprit trash pour courses crades pour ce derby motorisé de la destruction. Ses mini jeux particulièrement violents volent même la pole position au mode Carrière.



MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION
Furieuse booste au nitrogène liquide, le tuning à deux et quatre roues détonne de sauvagerie mécanique jossive, malgré une tenue assez poussoive !



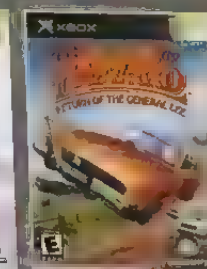
MX VS. ATV UNLEASHED
Double de cylindres tout-terrain qui le font bien, avec des tricks stratosphériques, un pilotage parfaitement dans les normes avec plein d'épreuves pour se dépasser.



TOCA RACE DRIVER 2
TRD2 offre un ensemble varié de disciplines automobiles, tous cylindres confondus. Du très bon côté du bâcle, mais il assure du bon temps en perspective.

Xécrable

À la ramasse, mauvais même pour la casse, les rebuts des lignes d'arrivée qui suivent auraient mieux fait de ne jamais prendre le départ. Partis trop vite, trop mal et sans réelles convictions, ils sont assurés de se planter et nous de les éviter maintenant.



Thérapie d'ami... Bertrand (un ex-pilote maquette très rigolo) raconte en détails explicites à Berber son premier saut en parachute. Terrorisé mais digne, ce dernier avouera plus tard être déjà filippé dans un manège de fête foraine.

04 LE MAGAZINE OFFICIEL

Play:More

Sommaire



Sur le DVD



Sur le DVD



Sur le DVD



Sur le DVD



Sur le DVD



Sur le DVD



Sur le DVD

Après que la rentrée se profile pour certains, le DVD du MOX prend ses quartiers d'été tout en assurant un service minimum : vous pourrez essayer trois nouvelles démos dont celle de Rainbow 6 - 00 % Xbox Live. Regardez-vous en regardant les superbes vidéos de cette tournée : vous avez droit en bonus à un second DVD issu des numéros précédents du MOX. Une chance de remonter dans le temps et de revoir des vidéos qui ont fait un bon tour et qui, si l'on peut dire, vous rendent sur le Xbox Live.

Rainbow Six : Lockdown

Dev. : Red Storm Ed. : Ubisoft
Xbox Live 100% compatible Xbox Live 12 joueurs max

CONTENU DE LA DÉMO
Après avoir chassé impitoyablement les terroristes de tous horizons, l'équipe Rainbow devient à son tour une organisation d'élite. Une de ses missions les plus importantes est de faire tomber un boss qui a fait k'napper. Il n'en faut pas plus pour que tous les autres s'insèrent dans leur technique de professionnelle pour régler cette affaire devenue personnelle. Rainbow Six Lockdown bénéficie d'une interface remise au goût du jour, plus moderne, plus efficace. Bref, tous les moyens ont été mis à votre disposition pour vous débarrasser de ceux qui ont osé toucher à votre famille : la Team Rainbow.



CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Pour profiter de cette démo, vous devez impérativement posséder un compte Xbox Live et vous connecter au service. Les hostiles s'ouvriront sur la carte Harbor avec un maximum de 12 joueurs. Deux équipes s'affrontent sur des docks avec comme objectif de trouver et d'amener un objet d'un point A vers un point B. En passant par le mode P.E.C., vous pourrez choisir le visage de votre personnage, ses vêtements, sa spécialisation et vous disposerez de trois points d'habillage pour renforcer ses talents. De quoi créer un groupe homogène.

CHALLENGE
Votre seul défi consistera à mener votre équipe à la victoire.



- DÉPLACEMENT / POSTURE
- CHANGER ARME
- CHANGER OBJET
- UTILISER OBJET
- TIRER
- CHANGER VISION
- MOUVEMENT DE L'ÉQUIPE

Concours

Dans chaque numéro nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes les ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

Magazine Officiel Xbox/X Games
101/109 rue Jean-Jaures
92300 Suresnes
01 47 00 00 00
xboxmag.concours@ludonet.fr

Le concours porte sur Fahrenheit. Devinez le temps (minutes/seconde/dixième) qu'il vous a fallu pour terminer le scénario le plus court possible sans se faire attraper. Le scénario va de l'instant où vous prenez le contrôle de Kane jusqu'à l'écran indiquant la fin d'une histoire. Envoyez-nous vos réponses avant le 9 septembre 2005.



Vous pouvez télécharger une démo de Fahrenheit sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Sublimement à l'heure du jeu, le jeu Fahrenheit est disponible en téléchargement sur le site officiel du jeu.

Fahrenheit

Dev. : Quantic Dream Ed. : Atari
Xbox Live 100% compatible Xbox Live 12 joueurs max

CONTENU DE LA DÉMO
Fahrenheit, c'est l'histoire de Lucas Kane, dont la vie bascule un soir dans un petit restaurant new-yorkais. Possédé par une force inconnue, il devient involontairement un assassin : derrière sa façade d'homme de bien, il cache des motivations plus sombres. C'est aussi le début d'une prophétie annonçant l'arrivée de l'Indigo en France, un être pur doté de grands pouvoirs. Dans ce scénario mêlant le réel et le fantastique, vous pourrez prendre en main la destinée de Kane, mais aussi celle de quatre autres personnages. En gérer au mieux leurs actions



et aussi leur état mental peut être parviendrez vous à élucider tous ces mystères.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Vous débutez l'aventure de l'infortuné Lucas Kane. Votre objectif est la fuite. Vous pouvez partir comme un dératé ou vous la jouer cool, mais sachez qu'un Game Over précède sanctionnera toute mauvaise décision. Les actions proposées se font à l'aide du stick analogique droit ou en appuyant en alternance sur les deux gâchettes.

CHALLENGE
Trouvez plusieurs manières de vous sortir sans vous faire repérer par la police. Laissez derrière vous le moins d'indices possible.



- NAVIGATION
- CAMERA / ACTIONS
- NAVIGATION
- COURIR
- CHANGER PERSO
- PAS DE FONCTION
- ÉTAT MENTAL
- CHANGER CAMERA
- CHANGER CAMERA
- RECHARGER CAMERA
- VUE SUBJECTIVE

FlatOut

Beaucoup de cascadeurs se sont prêtés au jeu et ont atteint des hauteurs hallucinantes. Au terme des trois sauts, c'est Damien Vaillant qui a survolé les événements avec un total de 349,87 m. Pour ce roi du crash test, un lot à choisir parmi une liste collection de goodies.



XPRIMEZ-VOUS

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre. Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes.

Future France - MOX - Courrier
101-109 rue Jean Jaures 92300
Levallois Perret

xboxmag@futurenet.fr

n'oubliez pas que notre
forum est aussi à votre disposition
sur www.xbox-mag.net

La lettre du mois

DES SI DEMENTS MAIS PAS TOUTS
L'YPOCRITE 117



Salut la MOX,
Je voudrais savoir plusieurs choses
pout on jouer sur la Xbox Live et sur
un même temps sur son PC. Les jeux
Xbox seront-ils compatibles avec
la Xbox 360 ? Des packs Xbox 360
sont-ils prévus pour Noël et quels
sont les moyens pour transférer
ses sauvegardes Xbox sur la 360 ?
Xbox Mag : Si vous parlez d'un
carton, c'est parce que la Xbox 360
est d'abord une console. Elle est
conçue pour jouer sur elle-même.
Les logiciels qui sont sur la Xbox 360
sont conçus pour fonctionner sur
la Xbox 360. Les logiciels qui sont
sur le PC sont conçus pour fonctionner
sur le PC. Les logiciels qui sont sur
la Xbox 360 sont conçus pour
fonctionner sur la Xbox 360. Les
logiciels qui sont sur le PC sont
conçus pour fonctionner sur le PC.
Les logiciels qui sont sur la Xbox 360
sont conçus pour fonctionner sur la
Xbox 360. Les logiciels qui sont sur
le PC sont conçus pour fonctionner
sur le PC. Les logiciels qui sont sur
la Xbox 360 sont conçus pour
fonctionner sur la Xbox 360. Les
logiciels qui sont sur le PC sont
conçus pour fonctionner sur le PC.

Cher MOX,
Est-ce que la différence des
graphismes sera aussi flagrante que
ça sur Xbox 360 en jouant sur une
télé haute définition ? Parce que, vu
les prix, je ne compte pas vraiment
m'en acheter une...

L'YCONNU

Xbox Mag : Cher toi, d'après
Microsoft, toujours les titres Xbox 360
seront compatibles avec les télé HD.
Pas simplement pour l'esbroufe
ou faire ceux qui sont au top de la
technologie à tout prix.
Concrètement, le résultat à l'écran
sera variable suivant le niveau de
détail visuel des jeux. Sur un Gears of
War par exemple, il est à peu près
certain que le nombre de pixels
accrus mettra en exergue les reliefs
contours et contrastes de portions
de décors et personnages qui étaient
plus atténués sur un écran normal.
Quant aux prix encore prohibitifs,
réassure-toi : il est prévu qu'à la fin
de l'année des modèles tout à fait
corrects soient proposés aux alentours
des 500 euros. À peine le salaire
hebdomadaire d'un pigiste
moyennement expérimenté. Il n'est pas
impossible que son PC n'a pas été
traditionnellement la connexion Internet
démunie par l'écheion.



**J'aimerais savoir si une
adaptation de Resident Evil
était prévue sur Xbox. Car question
survival horror, on n'a pas l'âme...
Je laisse le choix à Microsoft de
choisir s'il importe quel épisode
de la série.**

CHRIS STARSTEAM

Xbox Mag : Aucune conversion
d'aucun volet de la saga n'a été
annoncée. Il faut dire qu'à part leur
fond de catalogue de jeux de baston

pas très frais, Capcom ne joue pas
vraiment le jeu sur Xbox... C'est
dommage, certes, mais ça n'empêche
pas d'avoir de très bons trucs de
frippe malgré tout, comme les deux
Project Zero, le plus ancien Silent Hill
(Restless Dreams) et le sympathique
Obscure. Mais si tu es à ce point
traumatisé par le fait de ne pouvoir
shooter du zombie dans une prod'
Capcom, dis-toi que plus que jamais
ces derniers temps, les exclusivités
ont une longévité de plus en plus
courte ! En plus, Capcom vient
d'annoncer Resident Evil 5 sur
Xbox 360.

PROFET L'YCONNU

**Bonjour à toute
la rédaction,**
J'ai le Live, Forza Motorsport et je
vois trop de joueurs avec des Enzo
Ferrari super originales comme
celle en Dark Vader ! Modèle que
je possède enfin après 6 heures
de négociation intense avec son
propriétaire... Existe-t-il un site où je
pourrais voir ce genre de créations
faites par des amateurs ?

Xbox Mag : Salutations à toi
tout seul. À notre connaissance,
le plus complet sur le sujet est
<http://tabwin.com/forza.htm>.
Tu peux aussi essayer de trouver



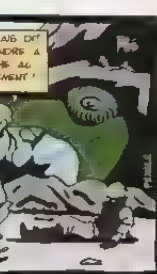
Jérôme et Thierry

Seb



le maximum de fans de la transformation
esthétique comme toi en parcourant les forums
des sites spécialisés dans tout ce qui a trait
au Xbox Live. Pour info, et pour lui faire
un peu de pub malgré son nom de vodka
trop bon marché, SnakeX avec son site
www.xboxlivefrance.com est un des membres
les plus actifs de la communauté Live.

DES BANDES A DESSEINS
Bravo à Pékélé pour les dessins
sur la MOX ! Pourquoi ne pas faire



**Quel est le
jeu que vous
attendez
le plus sur
Xbox 360 ?**

Gears of War	33 %
Project Gotham Racing 3	19 %
The Elder's Scroll IV - Oblivion	16 %
Ghost Recon 3	10 %
Kameo : Elements of Power	7 %
Blue Dragon	6 %
Call of Duty 2	4 %
Condemned	3 %
Saint's Row	2 %

Pour participer, rendez-vous sur notre site
www.xbox-mag.net. Vous devez être âgé de 18 ans ou plus.
Nous vous recommandons d'acheter la Xbox 360 si vous aimez le jeu.

Brèves

Vous vous moquez
souvent de Brandon
dans le mag. Pourquoi cet
acharnement ?
Parce que c'est rigolo.
Et qu'on sait qu'il
comprend autant ce
qu'il lit que ce qu'il
écrit...

À votre avis, quel
est le meilleur jeu
de Lionhead
B.C. ou Fable ?
Fable sans hésiter !
Parce qu'il est un très
bon action/RPG, et
qu'il existe vraiment
l'endos. Mais si tu es à ce point
traumatisé par le fait de ne pouvoir
shooter du zombie dans une prod'
Capcom, dis-toi que plus que jamais
ces derniers temps, les exclusivités
ont une longévité de plus en plus
courte ! En plus, Capcom vient
d'annoncer Resident Evil 5 sur
Xbox 360.

Est-ce que vous
faites des courses
de chaises de bureau
à la rédaction ?
Non, ça ça se fait
chez les pigistes. Il n'est pas
impossible que son PC n'a pas été
traditionnellement la connexion Internet
démunie par l'écheion.

du contenu du mag qu'un Cyrille Tessier
à un goûter dans l'assiette des autres ! Une
solution peut être, si l'intérêt de la plume
est d'accord, faire ces traits de crayon
à plusieurs sur le forum. Vous connaissez
l'adresse et l'artiste y est de temps en temps

TURBIN SUR LES EXTÉRIEURS...
Bonjour monsieur le rédacteur, je
voudrais savoir si vous acceptez
les rédacteurs extérieurs. Si oui, comment
devient-on votre rédacteur ? En vous
remerciant.

WYFRANCE

Xbox Mag : Bonjour monsieur le demandeur,
on voudrait d'abord savoir ce que tu veux
dire par « rédacteurs extérieurs ».
Extérieurs à quoi, où à qui ? Par exemple,
on peut dire de Brandon qu'il est extérieur
à la rédaction, puisque c'est un pigiste qui
travaille principalement chez lui, et pas
seulement parce qu'il a peur des vannes
et des chefs de rub. On peut aussi donc dire
ça de tous les pigistes, comme le encore
tout vert Thomas, qui a délaissé sa passion
pour la taille du bois afin de nous rejoindre.
Il n'y a pas de démarche particulière pour
arriver sur la MOX. Il faut juste savoir écrire
en vrai français, pas en langage SMS, être
très disponible, parler et lire anglais, et enfin
ne pas être susceptible même si tu portes
des maillots de foot et que tu fais de la
pâtisserie.



Deux jeux différents pour deux tournois différents, d'une organisation sans faille pour, au bout du compte, procurer le même enthousiasme aux participants. D'un côté, les guerriers légendaires de l'Empire Nackthi tentaient de faire résonner leurs noms pour l'éternité au Grand Tournoi Unreal Championship 2. De l'autre, les pilotes se disputaient les faveurs d'une victoire historique dans le CAMX1 Forza Motorsport.

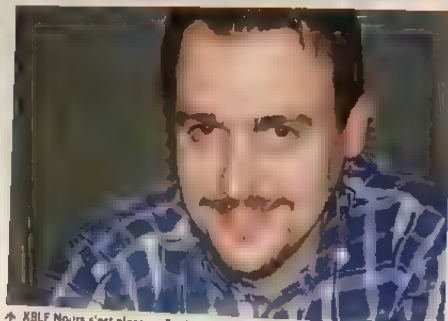
[illegible]

Neanmoins, une finale si suspense pour
le reste de l'après midi bien va massina
d'une époque te dans le des par un
Ches loath époque dans l'avoit une épreuve
de la fete et des épreuves malgré la qua te
et acharnement de ses adversa res
Félicitations à Christodou qui devient ainsi
officiellement champion de France d'Judo
Championnat p 2 emporté un air de eux
Sega ainsi qu'un bon achat de 50 euros
Brazo aussi aux meilleurs finalistes Frugvire
Buck Eul Meik et Boudoures

Site www.uc2legrandtours.com

1	Ghostdeath	Patrick Florean
2	Frugivore Jack	Ludovic Allo
3	EvT Meiki	Grégory Keck
4	Bisounours	Laurent Tenvrot

5	EvT Iceman	Alexandre Benard
6	EvT Cle Roy	Clément Leroy
7	XBLF Nours	Olivier Cain
8	Mr Jack a DrT	Rémy Leroy



↑ XBLF Nours s'est placé en finale des deux compétitions.

L'Europe est Div du XNUMX car la qualité des
champs de CMA et champion Am. XNUMX level

[illegible]

en championnat. Tandis que le nouveau Xbox Pour Six
mois dans les sites de ces sites empruntent
respectivement une Xbox 360 et un jeu en Fanatec
Speedster 3. En parallèle du championnat de nombreux
sites sont distribués.

Site www.xbtf.com/camxli/Forza/index.html

1 ^o Va nqueur	6 ^o Xb S N
2 ^o RoXoR Yggdrasil	7 ^o Fan Lebowski
3 ^o P	8 ^o G
4 ^o Mr Muc 06	9 ^o XBLF Lord Gian
5 ^o one 2 one	10 ^o P.montoya 74



↑ Le grand vainqueur, Vamp Fr, dans un grand jour.



Dans Forza Motorsport, tu pour à la fois concevoir et piloter ton bolide. Plus de 230 voitures de course parmi les plus puissantes. Des possibilités infinies de customisation. Des outils pour atteindre la perfection. Le Xbox Live™ pour prendre le monde entier de vitesse. Et les concurrents ne verront rien d'autre que ton pare-choc arrière. Parce que dans ce monde,

TU ES CE QUE TU PILOTES



3



It's good to play together

Guide Multijoueur : Conker Live & Reloaded

Écureuil ou Teddy : un choix pas franchement enfantin

Encore vous le choc de tout ce que Rare vous a obligé à faire pour boutiquer le mode Solo de Conker Live & Reloaded (remarque, on s'est bien amusé), le moment est venu de promouvoir l'expérience sur le Live. Et si vous n'avez pas encore joué, n'a pas pour habitude de traiter ses modes Multijoueur par dessus à l'ambé. Pour leur premier titre Live, on les attendait donc au tournant.

Ici, fini les affrontements hilairants contre Great Mighty Poo, le chef de tribu Bugs et leurs confrères, seuls les vils Teddiz et le savant fou Von Kriplespac reviennent à tel... jeu en ligne les nostalgiques pourront regretter l'abandon des modes Multi complètement frappés d'obsolescence. Mais Rare a bien décidé de tout reprendre à zéro pour cette version Xbox. Et le choix est franc : on joue en équipe 1 Les écureuils ou 2 Les teddies. Toujours de quoi prouver leur valeur à la communauté, mais comment à chaque composition avec des équipes d'écureuils et de teddies, on choisit son camp entre l'haléine des HCE (Haut Commandement Écureuil) mentholée et celle des Teddiz plutôt étiée et on est bien attentif aux conseils de base. Car à la fin vous serez autrement plus redoutable sur le Live.

Au début, cela explose dans tous les sens, vous ne savez pas ou donner de la tête et vos adversaires traversent vos défenses dans la panique générale avec une facilité déconcertante. Rassurez-vous ! C'est certainement parce qu'ils ont déjà lu ce guide Multi avant vous, c'est tout ! Ces tuyaux offerts par le titre n'ont donc plus de secret pour eux, ni tous les petits trucs et astuces pour être performants ou pour optimiser au mieux ses parties sur le Live. Alors on met son casque, on choisit son camp entre l'haléine des HCE (Haut Commandement Écureuil) mentholée et celle des Teddiz plutôt étiée et on est bien attentif aux conseils de base. Car à la fin vous serez autrement plus redoutable sur le Live.



Sommaire



Le troisième objectif, le mur blindé est protégé von Kriplespac.



Le voilà enfin sans respect, à vous de le faire pour l'instant.



Le premier objectif des HCE, les barbelés.



Les trois écureuils devant le terminal matériel.



Le titre du bunker est une position bien trop classique.

Mort sur la plage

Malheureusement pour vous, cette carte porte très bien son nom

Directement tirée du mode Solo, Mort sur la Plage est probablement la carte la plus connue sur le Live. Pas de secret à ça c'est également une des plus simple et des plus lisible, elle est donc privilégiée par les joueurs qui débutent, d'autant qu'elle encourage le jeu en équipe et la stratégie.

Le principe en est le suivant : les HCE ont 10 minutes pour abattre le chef Teddiz, Von Kriplespac, avant que celui-ci n'envoie la flotte HCE par le fond (il a un canon... un gros). Pour l'attendre, trois lignes de défense successives sont à éliminer : une ligne de barbelés, la porte d'entrée vers les tranchées et enfin le mur blindé qui protège Von Kriplespac (chaque objectif détruit libérant des points de respawn). Tout ça bien sûr en comptant une défense acharnée des Teddiz.

La partie commence par 30 secondes de mise en place. Côté HCE, repartissez vous les bonus au fond des barges (dans le calme, il n'y en aura pas pour tous). Ils sont primordiaux, notamment pour les snipers qui gagnent un niveau de zoom. Entendez-vous ensuite sur le rôle

de chacun dans la première zone d'attaque : les snipers à l'arrière pour couvrir la première ligne qui attaquera directement la ligne de barbelés, les démolisseurs à mi-distance.

Côté Teddiz, ces 30 secondes seront vitales car vous démarrez de votre base arrière (seul point de respawn pour vous). Elles ne seront donc pas de trop pour attendre les bunkers et préparer la défense. Pensez donc à courir main vide, vous irez nettement plus vite. Si chacun se place au mieux pour résister à la vague d'assaut (attention, le toit du bunker est très/trop prévisible pour les snipers), notez que seuls les mouchards peuvent franchir les barbelés en sautant et se diriger vers les barges (les attendre prendra 30 secondes et fera une belle surprise aux HCE). Sachez que la difficulté sera alternée pour la défense : d'abord la ligne de barbelés sera assez facile à détruire, puis la porte d'entrée, et enfin le mur blindé. Car celle-ci passera, les HCE seront obligés de se masser dans un goulet piége pour passer la deuxième porte. Autant vous dire que c'est ici qu'il faudra tenir le chrono. Arrosez donc bien la zone sans laisser de répit aux HCE. Il est également

primordial d'avoir un ou deux mouchards en permanence derrière les lignes ennemies pour désorganiser les vagues d'assaut.

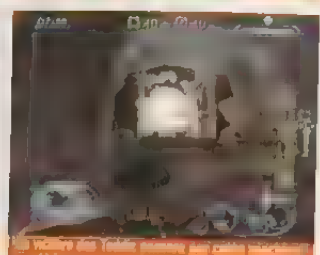
Quand ce deuxième point tombe, chaque équipe devra vite adapter sa tactique car c'est une mêlée furieuse qui vous attend devant le mur blindé et pour protéger Von Kriplespac, qui défile comme un pitre en attendant la fin des 10 minutes. Les snipers s'y trouveront bien moins utiles (changez de classe n'est pas trop pénalisant si vous n'en abusez pas) contrairement aux démolisseurs qui ont toujours le chic pour mettre tout le monde d'accord dans une mêlée d'une simple pression de gâchette. Attention, une fois le deuxième point tombé, les HCE ont accès au terminal matériel et jusque-là réservé aux Teddiz. Le terminal est neutre, chacun peut donc y faire ses courses.

Vitesse, efficacité dans le choix des armes seront déterminants pour les HCE. Côté Teddiz, il faudra ne pas lâcher de terrain et harceler efficacement l'adversaire pour tenir les 10 minutes, synonymes de victoire.

Un joueur Live sachant hoster...

Vous ne comprenez plus. Vous venez de créer une partie sur le Live et vous voyez au niveau Mort sur la Plage, accompagné d'un Brutus contre huit démolisseurs ennemis. Que s'est-il passé ? C'est simple, vous avez oublié de paramétrer votre partie. Dans le menu Créer une Partie, avant de choisir la carte, vous devez appuyer sur X pour régler certains points. Vous pourrez ainsi autoriser ou pas le radar, les sphères de mise à niveau et préciser que le match se joue en plusieurs manches, notamment pour les cartes qui imposent un jeu d'Attaque/Défense. Dans ces mêmes réglages, deux options sont à noter. Tout d'abord Équipe Égale qui vous évitera de vous retrouver à 8 contre 2. Les joueurs qui rentrent dans la partie ne choisissent alors pas leur camp et viennent équilibrer les équipes déjà constituées, côté HCE ou Teddiz. Puis l'option Limite de Classes pour équilibrer aussi le type de perso choisis (ex. pas plus de trois snipers dans l'équipe), selon des critères prédéfinis. Vous pouvez aussi exclure des profils d'une partie (ex. pas de jockey, donc pas d'avions) si cela vous chante ou pour privilégier certaines tactiques.

JOURNÉE EN LIGNE



Château Tedistein

Haut voltage, haute volée !

Après avoir été repoussés, les Tedistes se sont réfugiés dans une machine mystérieuse dans un château en altitude dont les deux parties sont reliées par une téléphérique. Le château Tedistein est une des zones les plus de confusion quant aux objectifs à accomplir pour gagner, donc sursuivez bien pour ne pas déserter avant l'heure.

Stratégie Tout d'abord chaque équipe doit se concentrer sur l'objectif principal : activer les interrupteurs pour chaque partie du château. Ensuite, le téléphérique n'est activable que par les HCE, quand ils prendront leur deuxième interrupteur (il ne s'arrête pas ensuite). Il est le plus important, les interrupteurs doivent être activés par les HCE.

Après, vous devez d'abord activer votre interrupteur haut avant celui du bas, et tant que les interrupteurs sont pas activés, vous ne pourrez rien faire. Ensuite, il faut activer les interrupteurs dans l'ordre logique : une fois que tout est activé, les HCE peuvent alors passer à l'attaque. J'abandonnerai les autres ennemis, avant celui du haut. Résumons donc l'ordre précis vers la victoire : activer votre interrupteur haut puis celui du bas, ensuite traverser avec le téléphérique et vaincre les ennemis.

activer l'interrupteur bas ennemi puis celui du haut avant de vous précipiter dans sa machine (qui est aussi une zone de respawn, donc attention). Une fois ceci compris, les parties s'éclaircissent et vous comprendrez mieux vos frustrations passées à ne pas pouvoir activer un interrupteur malgré un combat acharné pour le conquérir.

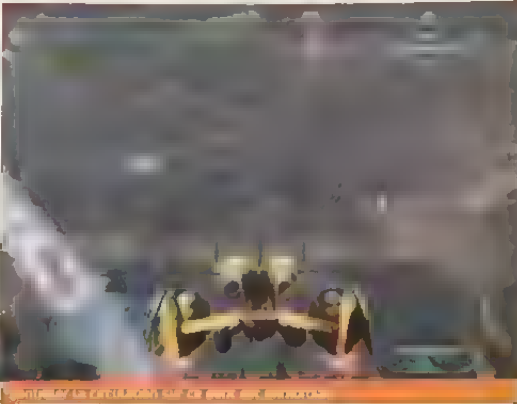
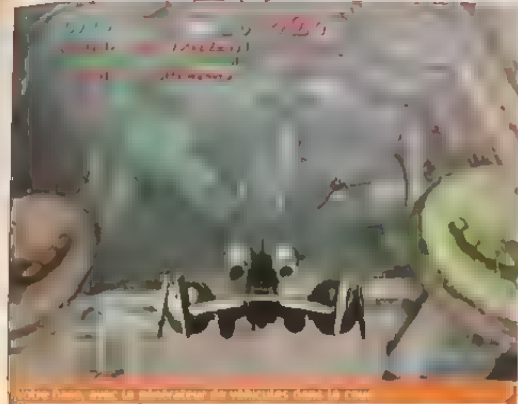
Une fois les objectifs clarifiés, place aux tactiques défensives et à la finesse pour remporter la victoire. Les snipers possèdent de multiples points de tir même s'ils sont souvent truffés de bidons de kérosène que les mitrailleuses ennemies adoreront chahouter. Notez que les roquettes sont également

efficaces d'une partie du château à l'autre. Les combats concernent donc deux axes : assurer les interrupteurs maison en les gardant ou en disposant des Garde Terrestres (mitrailleuses mobiles) dans la zone, et contrôler le téléphérique pour éviter les incursions adverses. Et à ce jeu-là, ce sont encore les mouchards invisibles avec leur cape ou déguisés avec l'uniforme adverse qui seront cruciaux pour infiltrer et marquer. Soyez donc vigilants et communiquez avec vos équipiers car souvenez-vous que les interrupteurs sont à prendre dans un ordre précis. Vous saurez donc toujours quelle sera la prochaine cible de vos ennemis (pas de surprise) et inversement.

Rare n'a pas oublié les solitaires !

Que celui qui pour maintenir avant d'affronter la communauté Live ou tout simplement parce qu'il n'a pas encore abonné, Rare a pensé à vous. Consultez les modes Multi pour les joueurs sur le Live mais aussi en Multi bien et sans aucun problème en co-opératif. Contre des amis ou inconnus, vous pouvez jouer les équipes gérées par la console. Choisissez l'option "solitaire" pour les buts profonds d'ici et même leurs noms. Une option réparatrice et sans peur de Milt et surtout de quoi vous chauffer pour la prochaine bataille comme un malpropre des vos premières parties.

XBOX LIVE JOUEUR EN LIGNE



La Forteresse

Un drapeau ennemi à rapporter pour faire la Une

Deuxième étape du mini scénario qui lie les 8 cartes. Multijoueur, Forteresse n'est pas un hommage à un acteur au regard sinistre, mais une introduction à l'utilisation des véhicules, même s'ils ne seront pas déterminants. Teddiz et HCE s'affrontent donc ici pour des drapeaux qu'ils rapporteront fièrement à leur base pour être pris en photo avec, histoire de démolir les troupes ennemies. Rapportez plus de drapeaux que vos adversaires avant la fin du chrono et c'est gagné (vu comme ça, ça a l'air simple). Carte parfaitement symétrique affrontement à armes égales, la connaissance de la carte n'en sera que plus importante pour l'emporter.

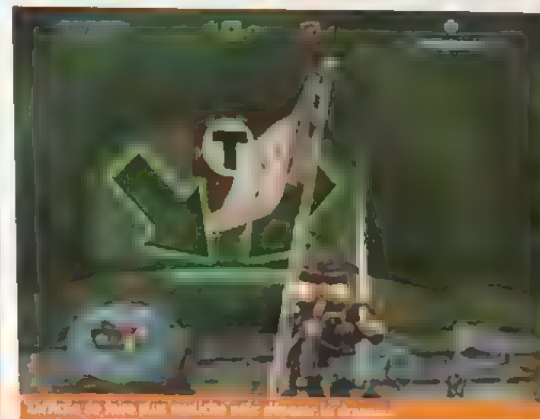
Coursives, des routes partent vers la forteresse ennemie, en se croisant sur un pont métallique. Au niveau inférieur, dans la grande cour, se situent les terminaux qui vous délivreront vos véhicules. Rappelez-vous que le véhicule que vous obtiendrez dépend de votre classe : une unité volante pour les Jockeys, un tank pour les démolisseurs, un quad pour les snipers etc. La route qui relie les deux bases passe logiquement sous le pont métallique.

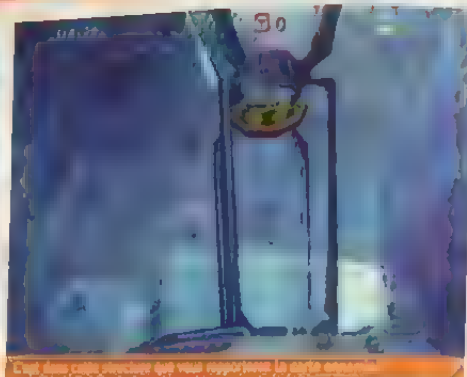
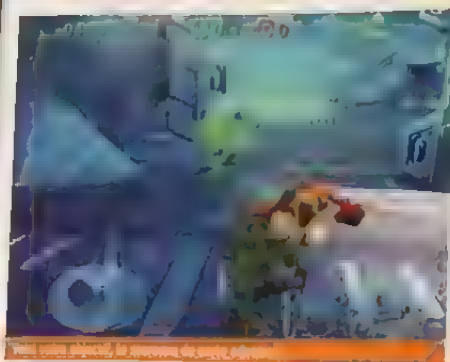
La première chose à faire est de vous repérer dans les coursives supérieures. Car si cette carte à l'air grande, prendre le bon chemin vous permettra de marquer très vite. De ce fait, les mouchards seront très privilégiés sur la carte. Du point de respawn au drapeau adverse, la jauge d'invisibilité suffit en effet à faire le trajet de façon très discrète. Il vous suffit d'attendre ensuite discrètement qu'elle se remplisse pour effectuer le retour tout aussi discrètement (quoiqu'un drapeau qui court tout seul, cela éveille les suspicions). De la même façon, les véhicules vous permettent tous de vous

approcher très près du drapeau adverse. Vous pouvez donc rapidement être sur zone, récupérer le drapeau et repartir avec votre véhicule, puisque le pont du drapeau ne vous empêchera pas de le conduire. Comme vous le voyez, la victoire peut donc être éclaircie. Il convient alors de maîtriser les zones de circulation et de défendre

intelligemment. Laisser le drapeau sans surveillance est presque suicidaire sur Forteresse. Mais ne pas contrôler les allers et venues dans la zone centrale autour du grand pont métallique, est tout aussi hasardeux. N'oubliez donc pas de poster des joueurs de chaque côté du pont et de surveiller la zone avec une unité volante qui saura au préalable neutraliser les nombreuses tourelles antiaériennes. Des snipers bien placés sauront aussi renseigner tout le monde et décourager des intrusions ennemies à pied. Si c'est le cas, n'oubliez pas que certains véhicules vous permettent de transporter plusieurs hommes et que l'option parachute fait toujours son effet. À méditer en cas de situation bloquée.

Contrôler les voies d'accès, ainsi que les véhicules (souvenez-vous, le mouchard peut prêter un terminal ennemi) vous donnera la victoire.





Un pont trop étroit

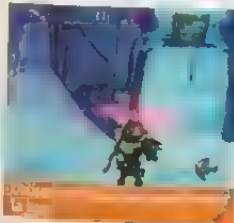
Ambiance glacée pour combats aériens enflammés !

Cette quatrième étape nous fait passer de la Suisse Ancienne à la Guerre du Futur ! Ne soyez donc pas surpris par votre nouveau look ainsi que celui de vos armes. C'est essentiellement esthétique. On vous propose ici une chasse au trésor pour vous rappeler votre période « folle courte ». Une arme légendaire est recherchée par les deux factions et plus précisément la carte qui y mène. Comme chacun en possède une moitié, il va donc falloir récupérer la moitié de l'adversaire dans la base et la ramener chez vous pour l'assembler à la vôtre, dans une zone juste à l'intérieur de votre base.

Vous l'avez compris, le mode de jeu est identique à Forteresse. La carte est symétrique, c'est un mode Drapeau, les véhicules sont encore primordiaux. Est-ce pour autant que cette carte manque d'intérêt ? Bien sûr que non ! Car les similitudes s'arrêtent là tant la tactique gagnante sera bien différente. En effet, ici aucun endroit pour se cacher, pour passer inaperçu. Si vous voulez la carte adverse, il faudra traverser à découvert via le pont en plein milieu de la carte (même si passer sous le pont peut offrir un moment de répit). Et quand vous constaterez que la carte regorge d'abris pour sniper ou lanceurs de roquette, vous comprendrez

la difficulté de la tâche. Privilégiez donc deux classes : tout d'abord les mouchards dont l'invisibilité est toujours indispensable. Mais ils serviront surtout à prêter les bases proches du pont. Cela vous fera gagner une précieuse zone de respawn supplémentaire vous disant par deux le chemin et donc l'explosion aux tirs ennemis. Ces bases intermédiaires sont tellement avantageuses que les laisser à l'ennemi vous coûtera presque à coup sûr la victoire. N'oubliez pas également que les mouchards peuvent installer des points de téléportation qui sont décisifs dans ce type de partie. Si on vous laisse le temps de les installer, bien sûr. Puis les Jockeys. Car si tous les véhicules sont à utiliser pour leur rapidité, la maîtrise des airs est indispensable, notamment si vous avez pris soin de détruire les deux mitrailleuses qui protègent chaque base. Encore une fois, les diabolites du fair-play trouveront le moyen d'utiliser la Mule (avion de transport) de la mauvaise façon. Si l'ennemi a bien pensé à protéger les bases, certains ne trouveront déjà rien de mieux que de bombarder sans

cesse la sortie des bases pour empêcher l'autre équipe de jouer. Du « respawn killing » du pauvre, en somme, pas de quoi pavoiser. Bien qu'agaçante, cette pratique trop répandue se contourne dans le caime. Les Steed (unité mobile d'attaque) peuvent sortir à grande vitesse par la porte comme par le toit de la base, et feront une bouchée du bombardier qui reste pataud et bien pauvre devant l'armement varié du Steed. Déployez aussi les Garde Ciel (tourtilles anti-aériennes mobiles) qui s'amuseront avec la Mule adverse. Préférez donc la maîtrise des airs et utilisez les unités volantes pour transporter vos troupes dans des assauts éclairs, à l'aller comme au retour, pour vaincre dans cette carte enneigée.



Trois Tours

Des tours, de la lave, un artefact... précieux ?

Une fois les cartes assemblées, les deux factions se retrouvent sur une planète abandonnée, où les Teddiz sont prêts à activer un précieux artefact. Les deux camps ont donc un objectif simple : infiltrer la base adverse et détruire l'artefact pour les HCE et le « Respawnner HCE » pour les Teddiz. Seulement voilà, les deux bases sont protégées par un champ de force très efficace, alimenté par les trois tours qui séparent les deux bases. Il vous faudra donc prendre le contrôle de ces trois tours pour désactiver le champ de force de la base adverse afin de l'infiltrer et la détruire.

Sur le même principe que la carte Château Tedistein, il vous faudra de l'organisation et de la méthode pour vaincre. Pour capturer une tour, il vous suffit d'accéder au premier étage par les escaliers (en descendant par le toit ou en montant du pied de la tour... logique, non ??) et d'activer un bouton. À ce moment, la tour vous appartient pour

45 secondes (ce délai est visuel sur la droite de l'écran : des piliers se vidant progressivement). Après ce délai, la tour redevient neutre. Pour éviter de la perdre, vous devez activer la deuxième tour pour stabiliser la première, puis recommencer ainsi avec la troisième. Il est important de noter que les trois tours doivent être prises dans l'ordre, de la tour la plus proche de votre base à la tour la plus éloignée. Quand vous aurez capturé la troisième tour, le champ de force ennemi tombera pour un temps limite et vous devrez vous précipiter à l'intérieur de la base pour la détruire. Autant vous dire que tout le monde est informé de l'ouverture d'une base, attaquant comme défenseur, cela va donc vite devenir surpeuplé autour de la base. La capacité à se déplacer rapidement d'un point à l'autre est donc essentielle, et les adeptes de la marche à pied devront passer leur chemin devant à taille de la carte. Les véhicules sont donc cruciaux ici, c'est une force et par définition, c'est



aussi une faiblesse. Car si vous arrivez à prêter le terminal véhicule ennemi celui-ci sera gravement handicapé le temps de le récupérer. Deux tactiques sont possibles. Par les airs, la Mule est très utile et vos passagers utiliseront leurs parachutes pour rapidement disposer d'un homme dans chaque tour. À eux ensuite de tenir, et les mitrailleuses sur chaque tour les aideront même s'ils s'exposent du coup aux snipers. Les attaques terrestres semblent plus sûres mais c'est une illusion. Des que vous capturez une tour vous vous ouvrez l'accès aux terminaux matériels à la base des tours. Déployez alors des Garde Terrestre pour contrer les assauts qui ne manqueront pas. De plus, des ponts

separent les tours, formant des goulots d'étranglement faciles à contrôler. Notamment si un démolisseur décide de vous y attendre à bord d'un tank.



Le nerf de la guerre

Statistiquement c'est l'argent (de préférence du cash pour Conker), mais sur le Live c'est différent. Ici, vous allez courir après les bonheurs et surtout les pots arrondis des commissions du 14 juillet.

En premier lieu viennent les épaulettes, que vous afficherez fièrement en récompense de votre habileté pendant la bataille. Vous n'êtes pas encore Général, plutôt troupier de base, mais cela viendra avec le temps (profitez-en, vous ne pouvez pas être dégradé !). Et comme tout militaire qui se respecte, vous devrez songer à orner votre torse des 24 médailles disponibles dans Conker. Celles-ci se débloquent en fonction de vos faits d'arme (1 000 victimes au total, 500 headshots réalisés, etc.) et surtout vous valent des améliorations de vos caractéristiques (vous pouvez transporter plus de grenades, hacker des terminaux plus vite, etc.). Une médaille efficace pour écumer le Live est-elle pour tout débloquer ? Si cela ne vous suffit pas, si c'est la gloire planétaire que vous recherchez, <http://community.xbox.com/live> vous permettra toujours de consulter vos statistiques ainsi que les classements mondiaux. Faites toutefois attention quand vous vous vantez, tout le monde y a accès !



Chaque porte s'ouvre en piratant ou en détruisant ses interrupteurs.



De nombreuses positions de sniper vous attendent.



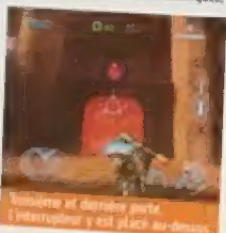
Placé en hauteur, les Teddiz s'en donnent à cœur joie.

Doon

Toute ressemblance avec un film ayant existé serait une pure coïncidence

L'artefact des Trois Tours n'était finalement pas une arme secrète mais révélait l'emplacement du laboratoire du Roi Panthère (un revenant ?). Les Teddiz ont donc délogé le corps et Von Ripslespac s'apprête à lui redonner vie sur l'atmosphère... ou quelques choses qui y ressemblent fort.

Les troupes HCE qui attendaient avec le lacon Millenium (imprévu à un cousin poilu, Chewbacca) ont donc pour objectif d'enfoncer les défenses de la base des Teddiz et de détruire le corps du Roi Panthère pendant qu'il est encore inanimé. 10 minutes vous sont gracieusement offertes pour cela et autant à tenir pour les Teddiz qui seront en défense.



Insérez et détruisez porte d'interrupteur y est placé au-dessus.

Doon est avec Mort sur la Plage la seule carte à proposer un système d'Attaque/Défense en fonction des équipes. Si les objectifs sont identiques,

le contexte modifie votre façon de l'aborder. Le système des portes successives est conservé, mais votre cible n'est pas aussi large que sur la plage. Ici, c'est uniquement la sphère rouge des portes qu'il faudra viser, soit pour la détruire, soit, et c'est bien plus intéressant, pour la hacker avec un mouchard dont c'est la spécialité. La carte est très vaste et c'est certainement la plus complexe, même si au premier abord vous avez une fausse impression de linéarité en enfilant les rues. Dès la deuxième porte, vous verrez que cette ville comporte de multiples niveaux auxquels vous accéderez via des rampes. Trois portes vous conduiront également à des positions assez hautes dont les snipers (mais aussi les démolisseurs) feront bon usage. Car clairement les Teddiz auront la vie

belle pour défendre. Même si la première porte est peu défendable de par son éloignement, les Teddiz auront bien mieux à faire. En effet, tous les terminaux matériels ou véhicule se trouvent derrière la première porte. Ils auront donc tout avantage à les pirater voir les détruire avant l'arrivée des HCE. D'autant que je vous laisse imaginer les dégâts que vous causerez à l'équipe adverse en installant un Garde Terrestre au bout d'une rue étroite, où l'ennemi à bien sûr l'obligation de passer.

Attention, une fois arrivé devant le Roi Panthère (qui imite très bien Han Solo), c'est son cœur qu'il vous faut viser, et uniquement son cœur. Mais d'ici là, c'est un vrai combat de rue qui vous attend, et les Teddiz vous en feront baver.



Votre base, protégée par un champ de force.

Mise à niveau, mode d'emploi

Vous battez, les ennemis arrivent de partout et la tête dans le guidon, vous essayez tant bien que mal de faire sauter cette fichue porte. Dans la précipitation, vous ne vous souciez pas des sphères vertes présentes sur la carte, ou laissées par les joueurs abattus. Grave erreur, vos ennemis eux, ne passeront pas à côté. Car ce sont justement ces sphères qui feront la différence entre un joueur volontaire et un joueur efficace. Elles vous permettent en effet de débloquent des aptitudes supplémentaires et vous donnent la plupart du temps une arme supplémentaire. Et croyez bien que ces armes sont indispensables pour faire la différence car diablement efficaces (les poignards pour les mouchards, le hogster du bruto, les Krotch 45 des snipers, etc.) et très complémentaires à celles de base. Concernant les aptitudes, c'est du même tonneau. Le mouchard obtiendra la capacité de se déguiser ou le sniper de se soigner, mais surtout de gagner un niveau de zoom supplémentaire pour son fusil, et ce n'est pas un luxe.



Spamono T.M.S.

Il y a un Teddy de trop dans ce couloir...

Le vaisseau Spamono T.M.S. vient de réapparaître et devinez quoi, la marotte préférée des Teddiz et des HCE, c'est-à-dire une mystérieuse arme secrète, est à bord. Allez, passons sur ce scénario de fin de mauvaise journée pour examiner cette nouvelle carte.

Si on met beaucoup de temps à découvrir tous les secrets de Doon, ceux de Spamono vous prendront 2 petites minutes. La carte se résume en effet à un couloir de taille modeste, chaque équipe étant située de chaque côté, dans une symétrie parfaite. Le but est on ne peut plus simple. Au milieu du couloir se trouve une clé d'énergie, que beaucoup appelleront « sucette cosmique » vu son look. Pour marquer un point, il vous suffira de vous emparer de la clé et d'aller la déposer au bout du couloir, côté adverse bien sûr (vous êtes attendu, croyez-le). Oui, c'est facile.

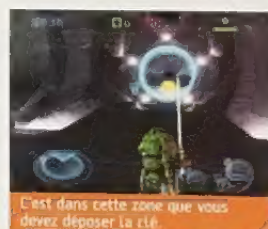
Ici peu de choses à découvrir, mais des principes à respecter. Le premier est qu'il existe deux priorités : contrôler la zone de la clé pour s'en emparer (laissez vos unités rapides s'en charger) et défendre

la zone entre la clé et votre base (les snipers et les démolisseurs sont volontaires), zone que vos ennemis devront traverser pour marquer. Si toute l'équipe ne s'entend pas pour se répartir ces tâches, c'est la défaite assurée. Vous constaterez que la vie est assez brève sur Spamono puisque les deux bases sont à portée de tir et les protections contre les parois du couloir sont assez limitées. Ce confinement doit cependant être exploité, donc privilégiez l'usage de vos grenades, la furie du démolisseur et les capacités de défense ou de décapitation du mouchard. Dans la mêlée qui régnera au centre, ce sera décisif. Une fois la zone centrale contrôlée, prenez possession des terminaux pour vous offrir un point supplémentaire de respawn (et quelques sphères de mise à niveau). Le couloir est infernal, gagner la moitié du chemin en est d'autant plus décisif.

Une carte à réserver aux snipers et aux amateurs de mêlée... très juteuse qui aime avancer centimètre par centimètre jusqu'à la victoire. Les poètes risquent eux de passer leur chemin.



La « sucette cosmique » à récupérer.



C'est dans cette zone que vous devez déposer la clé.



Piratez ces terminaux pour gagner une zone rapprochée de respawn.

PlayMore

Sur le DVD

Play Live

XBOX LIVE JOUEUR EN LIGNE



Le drapeau accessible avec une passerelle pour chaque équipe



Les Romains avaient fait moins tape à l'œil, non ?



Montez dans les tours par les portes de l'anneau extérieure



Et une de capture ! Il en reste trois à récupérer au vert



Escalez quelques pas au grand air, et c'est marqué

Le Fossé

L'écureuil qui défia un empire

Visiblement à cours de scénario débile pour Spamenon T.M.S., Rare a décidé de s'en priver carrément pour la dernière des huit cartes du mode Multi. Dans un fantasme d'arène pour gladiateur en mal d'amour, on vous propose un mode Drapeau on ne peut plus simple. Sous l'arène se trouve un drapeau. Il vous suffit de vous en emparer et de l'emmener en haut d'une des quatre tours pour que celle-ci porte vos couleurs. Quand les quatre tours portent vos couleurs simultanément, tendez votre poigne... vers le haut ! Une fois les conditions posées, attendez-vous à de l'action intense sur Le Fossé. Car autant le principe est simple, autant il n'y a pratiquement aucun moyen de se cacher. La carte est dépourvue du possible, peu de zones d'ombre ou de recoins. Même les snipers ne se sentiront pas en sécurité, tout en alignant les headshots de l'anneau extérieur surplombant l'arène. Deux choses à noter. Le drapeau se trouve sous l'arène et seules deux rampes permettent d'y accéder. Ces deux rampes mènent directement aux

bases des deux équipes. N'espérez donc pas pouvoir y piquer-niquer et surtout soyez efficaces. Déposer un Garde Terrestre est une bonne initiative mais feindre la mort avec le mouchard en attendant le passage de vos ennemis a son succès. Mieux, se déguiser en ennemi (toujours avec le mouchard) pour ressortir au milieu de vos ennemis est un coup de bluff de grand talent qui en abusera plus d'un. Si vos ennemis sont distraits ils risquent même de vous protéger, ce qui rentre dans la légende.

Côté véhicule, attendez-vous aussi à une grande confusion puisque ils seront tous là, contrairement à d'autres cartes. Le contrôle des airs sera encore primordial, notamment si la concentration d'amateurs de chars est importante. Tout du moins jusqu'à ce qu'ils s'aperçoivent de leur vulnérabilité devant un bombardier. Une carte définitivement adoptée par ceux qui veulent monter rapidement leurs statistiques sur le Live vu le nombre de victimes en fin de partie, mais que les amateurs de jeu plus fin risquent de laisser de côté.

Ne sous-estimez pas vos talents !

Tout d'abord, vos ennemis qui pénètrent vos défenses à une vitesse stupéfiante puis ce duel contre un mouchard qui vous soulève la tête proprement alors que vous n'arrivez qu'à brasser de l'air avec votre sabre. Déjà des chateaux sur Conker ? Non, rassurez-vous, ce sont simplement des gens entraînés qui connaissent et exploitent toutes les possibilités de leurs personnages. Saviez-vous que le furet du mouchard n'est pas télégué et déclenche avec la gâchette le décompte de la bombe qu'il porte. Très efficace, même si cela nécessite une bonne couverture (vous êtes très exposé pendant la manœuvre). Vous savez maintenant comment certains font pour faire sauter le timing de 3 coups qui permet de décapiter (1, 2, 3) ? Saviez-vous que certaines balles de sniper sont réservées (donc très efficaces) pour la destruction des véhicules ? Que la fureur que déclenche leurs pareils pour disperser une mêlée ? Que le fockey peut réparer certains terminaux ou véhicules endommagés ? Non ? Eh bien, profitez du Multi hors ligne pour vous entraîner et n'hésitez pas à maintenir le bouton X pour visualiser et tester toutes vos aptitudes, le bouton Y pour tirer profit de toutes vos armes et la gâchette gauche pour connaître les différentes munitions. Indispensable.

JE L'AI CONÇUE DANS SES
MOINDRES DÉTAILS.
TU PENSES QUE TU PEUX ME BATTRE ?



FM FORZA
MOTORSPORT

Dans Forza Motorsport, tu peux à la fois concevoir et piloter ton bolide. Plus de 230 voitures de course parmi les plus puissantes. Des possibilités infinies de customisation. Des outils pour atteindre la perfection. Le Xbox Live™ pour prendre le monde entier de vitesse. Et tes concurrents ne verront rien d'autre que ton pare-choc arrière. Parce que dans ce monde...

TU ES CE QUE TU PILOTES.



3

GM

Force sur www.fmc.tv



XBOX
LIVE



It's good to play together™

©2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Forza Motorsport, le logo Microsoft Game Studios, Xbox et les logos Xbox sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les noms et logos des entreprises et produits mentionnés peuvent être des marques de leurs propriétaires respectifs. Xbox, Justice et autres.



Le mois prochain dans le Magazine Officiel Xbox

En vente mi-sept. 2005

Le test + la démo jouable

Far Cry Instincts

Le jeu d'action ultime de cette fin d'année, c'est sur Xbox et nulle part ailleurs!



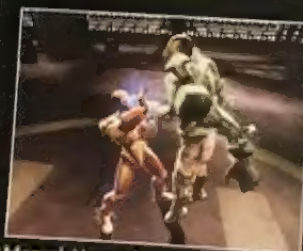
Les démos jouables (contenu susceptible de changer)



Conflict : Global Terror



Burnout : Revenge



Marvel Nemesis



Evil Dead : Regeneration



Heroes of the Pacific

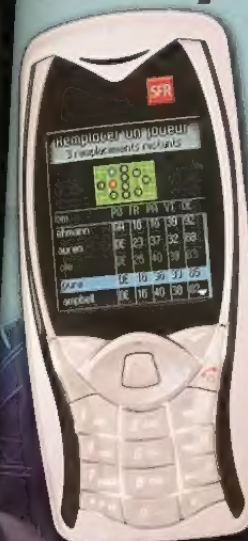
Les vidéos

XBOX - X3 : Reunion, Knights of the Temple 2, Battlefield 2, Modern Combat, James Bond 007 : Bons Baisers de Russie, Burnout : Revenge, Serious Sam II, The Movies, Ultimate Spider-Man, Shattered Union, Zathura, TimeShift
XBOX 360 : Ghost Recon Advanced Warfighter, Huxley, Demonik, Amped 3, Tony Hawk's American Wasteland, Need for Speed Most Wanted, Tiger Woods PGA Tour 06, Top Spin 2, Test Drive Unlimited, Madden NFL 06, Call of Duty 2

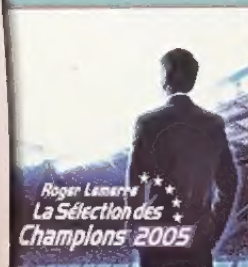
La rentrée : il faut avouer que les derniers mois ont été un peu calmes côté sorties et démos. Mais comme vous le voyez, les affaires reprennent dès le prochain numéro.

Codemasters

Roger Lemerre La Sélection des Champions 2005



Saurez-vous supporter la pression du banc de touche?



Sélectionner équipe - Sélectionner

NOM	PO	FR	PA	VT	DE
PIERRE GANAN	DE	16	31	12	80
CORDON	MT	32	72	40	16
MBAMI	MT	28	64	35	14
ROTHEN	MT	29	65	36	14
(5) LETIZI	GA	14	14	29	89
(5) REINALDO	AT	45	30	67	7
(5) TEKEIRA	MT	33	74	41	16
(5) CANA	MT	30	67	37	15
(5) BENACHOUR	MT	29	67	36	15

Donner - Semaine 1 Statistiques

MATCH	PARIS ST GERMAIN VS. TOULOUSE	4	0
MARSEILLE VS. RENNES	1	1	
SAINT-ETIENNE VS. AC AJACCIO	0	1	
LILLE OSC VS. BORDEAUX	1	0	
SOCHAUX VS. STRASBOURG	4	0	
SM CAEN VS. LYON	0	4	
RC LENS VS. BASTIA	1	0	

Autres jeux JAMDAT disponibles pour votre mobile:



Exclusivité



Téléchargez La Sélection des Champions 2005 et d'autres jeux JAMDAT sur votre mobile SFR à partir du portail Vodafone live! et profitez des meilleurs jeux



Vodafone live!



Jeux Sport

JAMDAT mobile

www.jamdat.com

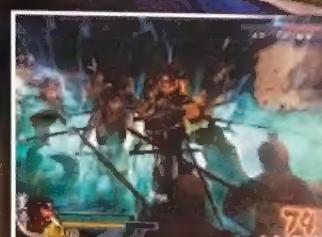
© 2004 The Codemasters Software Company Limited "Codemasters". Tous droits réservés. "Codemasters" est une marque déposée de Codemasters. "Roger Lemerre La Sélection des Champions 2005" est un jeu vidéo de la série "La Sélection des Champions" de Codemasters. Tous les autres droits réservés sont réservés à leur propriétaire respectif. Ce produit est commercialisé en exclusivité par la Ligue Managers Association, l'association des managers du championnat de football anglais. Les démos sont disponibles gratuitement sur le site www.jamdat.com. L'utilisation des noms de joueurs a été autorisée par la Fédération Française de Football et ses associations membres.

JAMDAT Mobile Inc. © 2004. Tous droits réservés. JAMDAT, JAMDAT Mobile et le logo JAMDAT sont des marques déposées de JAMDAT Mobile Inc. Tous les autres noms commerciaux sont la propriété de leur propriétaire respectif et sont utilisés avec permission. Tous les droits réservés. JAMDAT Mobile Inc. est une filiale de la holding Tetra. L'éditeur est associé à The Tetra Company. Tetra et le logo Tetra sont utilisés sous licence par JAMDAT Mobile Inc. Conçu et développé par Tetra et Henry Pignatelli. Traduction du jeu de JAMDAT Mobile Inc. 2005.



www.koei.fr

DYNASTY WARRIORS 5

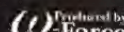
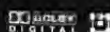


Avec un son Dolby Digital 5.1 et les voix Japonaises exclusives à la version Xbox®,
Un nouveau Mode Musou avec un scénario unique pour les 48 guerriers
De nouvelles attaques surpuissantes et bien d'autres choses !

le 23 Septembre Sur Xbox®

12+
TM

www.pegi.info



Dynasty Warriors and the KOEI logo are registered trademarks of KOEI Co., Ltd. ©2005 KOEI Co., Ltd. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. "Dolby", "Pro Logic" and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories.